CAMPIONI! ARRIVANO TOMB RAIDER 2 E FINAL FANTASY VII

SOLO 8.000

NUMERO 2

# GAMES MASTER

SONY ! SEGA ! PC ! SALA GIOCHI

Anno II Numero 1 Gennaio 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO



## UN 1998 TUTTO DA GIOCARE

Un'ondata di videogiochi con cui passare le feste e tante promesse per un 1998 divertentissimo

## QUAKE

Fuoco a volontà sul Saturn

## WORMS 2

Date battaglia con i vermi rosa!

## GOLDEN EYE 007

James Bond non ha segreti con la nostra soluzione

## JERSEY DEVIL

Un rivale per Crash Bandicoot?

## E INOLTRE!

Diddy Kong Racing - Un'anteprima da favola
FIFA '98 - Verso i mondiali...
Starfleet Academy - Star Trek alla riscossa
MDK - La conversione per PlayStation

**Anteprime** SONIC R • FINAL FANTASY: IL FILM • DEAD OR ALIVE • PANDEMONIUM 2

80001
9 771126 262009

# FANTASTICA BMW Z3 QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...






NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

# PUOI VINCERE ANCHE DECINE SCANNER E UTILI ACCESSORI

GAMES MASTER
ANNO. 2 NUMERO I GENNAIO 1998

**Direttore editoriale** Mietta Capasso
**Direttore responsabile** Gaetano Manti
**Coordinamento della produzione** Francesca Brenci
**Realizzazione editoriale**
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kiditaly@tin.it
**Direttore**
Andrea Orchesi
**Consulenza editoriale**
Oku Studio
**Segreteria di redazione**
Daniele Grassi
**Hanno collaborato:**
Marco Calcaterra, Gianluca Musumeci, Inti Seveso, Alessandro Naggi, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Daniele Cerra, Dario Lucini, Federica Borgini, Paolo Giordani, Sara Sisa, Marco Bianchi.
**EDITORE**
**Il Mio Castello SpA**
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
**Delegato alla direzione generale** Stefano Spagnolo
**Sviluppo e ricerca** Aldo Grech
**Segreteria di direzione** Marina Melloni e Cristina Cutrupi
**Marketing e pubblicità** Walter Longo e Rosy Riparato
**Segreteria marketing e pubblicità** Alessandra Uva
**Traffico** Elena Consoli, Paola Corso, Gabriella Re, Rosy Scarsetto
**AGENTI**
**Zona Lombardia, Emilia Romagna e Sud Italia**
Stefano Giordano, Gian Maria Sacchi, Romano Scabini, Renzo Volpato
**Telefono** 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
**Zona Piemonte e Liguria**
Italiana Comunicazioni
**Telefono** 011 590763-4 - **Fax** 011 504192
**Zona Triveneto**
Servizi Pubblicitari
**Telefono** 0444 515850 - **Fax** 0444 512260
**Zona Lazio**
Richard & partners di Paolo Richard
**Telefono** 06 5193321 - 0338 6576620
Mariateresa Salerno
**Telefono** 06 39734268 - 0360 940416
**Fax** 06 39734315 - mari@tin.it
**Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia**
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINERS
MIDDLESEX TW 18 3 AL, Great Britain
**Tel** 0044 1784 469900 - **Fax** 0044 1784 469996
**USA, Canada e Messico**
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue
CAMPBELL, CA 95008, United States of America
**Tel** 001 408 8796666 - **Fax** 001 408 8796669
**DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE**
**Il Mio Castello International SpA**
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
**Telefono** 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 7,3 percento.
Una copia lire 8.000.
**Fotolito**
Yellow & Red, Milano
**Stampa**
Canale, Arese
**Distribuzione per l'italia**
Parrini SpA, Roma

**GAMESMASTER ANNO II NUMERO 2 IN EDICOLA DA FINE GENNAIO**

# SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...

























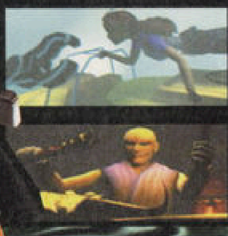

GIRATE PAGINA PER IL SOMMARIO COMPLETO...

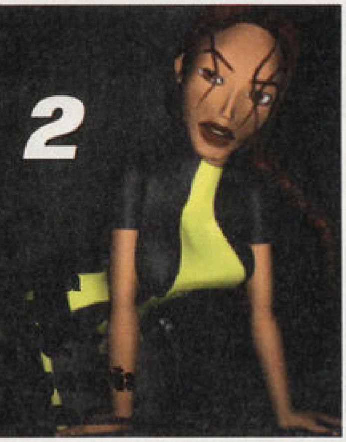

Game Station™
via Borgo Giannotti, 379 - 55100 LUCCA
il più grande show room per rivenditori
on line rivenditori
0583/330804
on line clienti
0583/343644
DISPONIBILI MAGLIETTE/PORTACHIAVI/GADGET/DRAGON BALL/BANDAI/MANGA
software
CRASH BANDICOOT 2
TOMB RAIDER II • PSX-PC
BROKEN SWORD 2
TIME CRISIS - pal
FIGHTING FORCE
MARVEL HEROES
TOCA TOURING CAR
LAMBORGHINI 64
FINAL FANTASY VII - pal
PANDEMONIUM 2
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
CASTELVANIA pal
NIGHTMARE CREATURES
FORMULA 1 '97
CLOCK TOWER
DEATHTRAP DUNGEON
Nomi e Marchi appartengono ai legittimi proprietari

# in questo numero



PAGE 20
## TOMB RAIDER 2







PAGE 26

Dopo Duke Nukem, ecco un altro sparatutto in soggettiva per la macchina Sega.



PAGE 30

Scoprite perché questo gioco ha venduto in tutto il mondo un'infintà di copie. E voi l'avete già?

## RESIDENT EVIL 2



PAGE 6

Abbiamo in mano la versione demo: volete sapere com'è?

## JERSEY DEVIL



PAGE 34

Crash Bandicoot 2 e Pandemonium 2 hanno oggi un rivale di tutto rispetto.

## BOMBERMAN 64



PAGE 40

Games Master vi racconta del passaggio al 3D di uno dei giochi storici.

## GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:



## LE RUBRICHE

### NEWS!

Spice Girls, Resident Evil 2, il film di Final Fantasy VII e molto altro nelle pagine delle news.



PAGE 6

### ANTEPRIME!

Il vostro canale diretto con gli sviluppatori di tutto il mondo. Questo mese, fra gli altri, parliamo di Diddy Kong Racing.



PAGE 13

### RECENSIONI!

Un sacco di recensioni per riempire le vostre feste di Natale e dell'anno nuovo. Il meglio e il peggio dei videogiochi usciti.



PAGE 19

### GM, AIUTO!

GoldenEye 007 e F1 '97 giocati, rivoltati come un calzino e sviscerati per raccontarvene trucchi e segreti.



PAGE 78

### ZONA CONSOLE

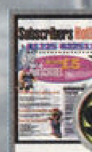
C'è un gioco che non riuscite proprio a finire? C'è un trucco che volete rivelarci? Sapete cosa leggere, allora!



PAGE 88

### LETTERE!

La posta di Games Master in tutto il suo splendore. Avete già scritto? Cosa aspettate a farlo? Scrivete subito!



PAGE 94

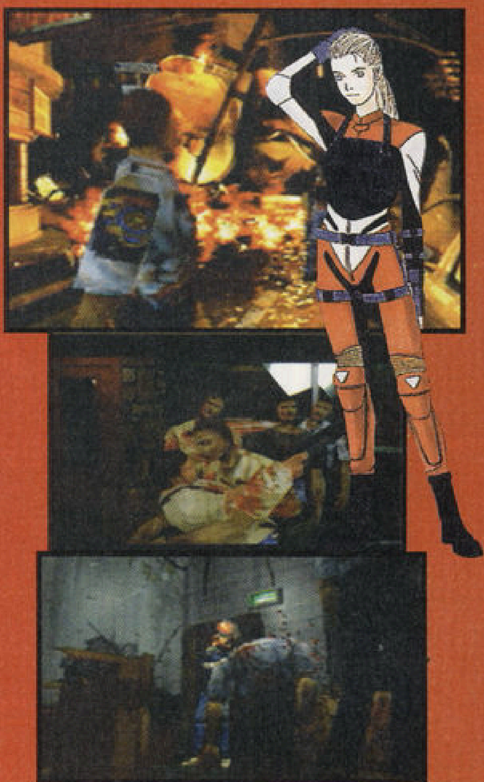
## IN PIÙ

PAGE 45



# RESIDENT EVIL 2

## IL DEMO RISVEGLIA L'APPETITO DI ZOMBI!



***Si apre su strade in fiamme e abbastanza zombie da esaurire le vostre munizioni in pochi secondi. Finisce, circa 30 minuti dopo, con l'immagine furtiva di una donna misteriosa e la agghiacciante scritta "To be continued".***
***Tra questi due capi ci sono tonnellate di scene splatter, legioni di agghiaccianti non-morti e abbastanza momenti di autentico terrore da far pensare che Resident Evil 2 sarà uno dei giochi più belli della storia.***

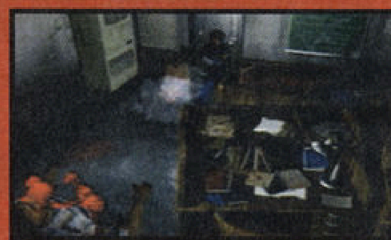
La versione demo di Resident Evil 2, inclusa nella confezione della versione Director's Cut del gioco originale, è una croce e una delizia per chiunque stia aspettando il seguito del grande gioco. Riesce pienamente nella sua missione di farvi aspettare il titolo con ancora più ansia. Senza neanche una scena introduttiva, il vostro eroe, il giovane poliziotto Leon Walker, viene sbattuto dritto a Racoon City, un bel punto di ritrovo per gli zombi. Confusione, macchine in fiamme, edifici distrutti e degrado urbano sono l'incoraggiante scenario che gli si presenta. Poi dalle fiamme escono i nuovi, migliorati membri della famiglia dei non-morti...

Ricchi di più poligoni, ora gli zombie attaccano in gruppi di 3 o 4 cadaveri, riescono ad assorbire incolumi un bel numero di proiettili e si rifiutano di restare morti quando li colpite, limitandosi a contorcersi un po' prima di riattaccare. Come se non bastasse, sono molto più svegli del solito, e anche i veterani del primo titolo non potranno dar nulla per scontato. Ecco le novità di un demo che riesce a essere pieno di azione e di tensione ancor più del titolo originale.

Graficamente, non sono stati solo i



*Adesso mi viene un infarto. Non scuotono solo i cancelli, ma anche i nervi.*



*C'è un fucile a pompa nascosto da qualche parte nella Demo. Potrebbe servire.*

## TOTAL ANNIHILATION PER TUTTI

### ESPANDETE GRATIS IL VOSTRO GIOCO



***Cavedog, il team che ha realizzato Total Annihilation, attualmente ai vertici delle classifiche, ha pubblicato molte nuove unità per dare nuove caratteristiche e una migliore giocabilità al già ottimo wargame.***

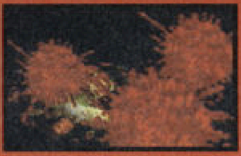
Già disponibili sul sito Web di Cavedog, le nuove unità includono armi antiaeree Flakker, cannoni pesanti che sembrano apparire dal terreno sgominando le unità vicine, unità di difesa per i mezzi navali e mine capaci di trasformare un campo apparentemente inoffensivo in una fabbrica di distruzione. Per mantenere sempre vivo l'interesse per il gioco, Cavedog pianifica di distribuire nuove unità ogni mese.

Se non avete il gioco vi perdete davvero qualcosa di bello.




Pronti? Ecco la vostra fine se morite...


...gli zombie vi masticano bene la giugulare. Bello splatter!

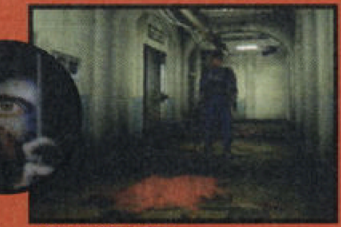

Appunto. Il sangue scorre a fiotti in questo demo...



...che sa spiegare le situazioni anche ai meno intuitivi.


Begli effetti delle fiamme.

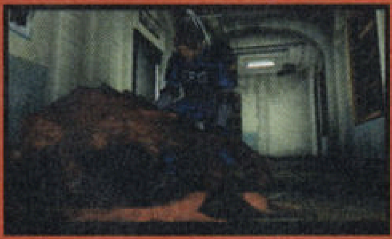

Iniziate tra il fuoco e gli zombie.


Vendete cara la pelle!

nostri amici zombi a essere stati migliorati: il demo è una delle cose più impressionanti che abbiamo visto dopo Final Fantasy 7. I fondali sono splendidamente dettagliati con una migliore impressione di tridimensionalità rispetto al titolo originale, e risultano sempre di grande atmosfera. Il personaggio principale, Leon, è animato bene quanto i suoi compagni di avventura impegnati nel loro riluttante viaggio per l'eternità.
Certamente ha un aspetto più realistico e delle animazioni più fluide del team S.T.A.R.S. Sparate a uno zombie e Leon continuerà a guardarlo mentre si allontana: una buona mossa, data la tendenza dei cadaverini a rialzarsi e inseguirvi.
Gli altri elementi che hanno reso Resident Evil uno dei giochi più paurosi della storia sono ancora qui: dalle angolazioni di inquadratura estranianti alla musica inquietante arricchita di lamenti e rumorini poco rassicuranti.
In questo demo di mezz'ora c'è la stessa atmosfera snervante, mescolata a espedienti da film horror e a momenti di terrore, che c'era nel classico che lo ha preceduto. Tutto sembra suggerire che Resident Evil 2, previsto all'incirca per marzo, non deluderà le nostre aspettative. Se il titolo manterrà la qualità del demo, Capcom ha fatto molto bene a prendersi un po' di tempo per realizzare il sequel di Resident Evil.
Aspettatevi notti insonni...






Cosa sarà questa schifosissima massa di muscoli sanguinolenti?


La incontrate in una sequenza che inizia con un bagno di sangue.

# FINAL FANTASY: THE MOVIE
## IL PIÙ GRANDE GIOCO DELLA STORIA DIVENTA UN FILM

***Non contenta di avere uno dei giochi più venduti nella storia dei videogame, Square ha annunciato di voler trasformare la fortunatissima serie Final Fantasy in un film.***
Final Fantasy: The Movie sarà un colosso completamente renderizzato tipo Toy Story, non un film con attori in carne e ossa, ma non aspettatevi i colori brillanti e i toni scherzosi del film Disney. Square vuole che il corrispettivo cinematografico della serie ne mantenga i toni cupi. La sorpresa è che nel film non compariranno i personaggi del settimo gioco, anche se abbiamo sentito dire che l'eroe assomiglierà un po' a Brad Pitt. Il team che lavora su questo curioso lungometraggio include animatori della Disney, staff del film Quinto Elemento e l'uomo responsabile delle strabilianti sequenze introduttive di Tekken 2 e Soul Blade. Non è stata fissata una data di uscita del film, ma Final Fantasy entra nell'olimpo dei giochi con più spin-off.



## Questo Mese....

**CON L'N64 SI TREMA!**
Datel dovrebbe presto presentare un uovo add-on per N64 che fa vibrare il pad come un Rumble Pack, ma funziona con tutti i giochi, non solo con quelli compatibili con la periferica. Lo attendiamo frementi.

**MADDEN BATTUTO!**
In un recente sondaggio svolto in America, il titolo di football americano per N64 NFL Quarterback Club di Acclaim ha battuto Madden NFL '98. Madden ha perso con un terzo dei voti del rivale nella classifica dei fan americani dello sport. Recensiremo presto il prodotto Acclaim per dire la nostra!

**FINALMENTE UN RPG!**
Il primo gioco di ruolo per N64 sarà Quest 64 di THQ.
Il gioco vede due personaggi che devono salvare la Terra manipolando gli elementi, ma la sua uscita è ancora molto lontana.

**NUOVI GIOCHI DA OCEAN**
Ocean ha due nuovi titoli per N64 pronti da sfornare in questo inizio del 1998: Space Circus e Chameleon Twist. Il primo, sviluppato in Francia, è stato definito dal nostro corrispondente "francese e bizzarro". Il secondo non è francese, ma quanto a essere bizzarro non scherza. Avevate mai visto prima un gioco in cui si usa la lingua come arma e come mezzo per superare gli ostacoli?

**N64 UK**
I 5 giochi più venduti nel Regno Unito per N64 sono il grande sparatutto Doom 64, il divertente Blast Corps, il gioco automobilistico definitivo, Mario Kart 64, Super Mario 64 (cosa si può dire?) e il gioco calcistico ISS64. Non morivate dalla voglia di saperlo?

**BENVENUTI NEL GIOCO**
Grazie ai recenti cambiamenti nella politica Nintendo molti nuovi produttori sono pronti a saltare sul carro dell'N64.
L'ultima azienda a unirsi al gruppo è stata BMG, che sta sviluppando 6 progetti ma non vuole parlare di nessuno di essi (noi però sappiamo che uno è Gex 64).

**Nonmancate**
Diddy Kong Racing (15), Nagano Winter Olympics '98 (18), G.A.S.P. (18), F Zero (17), Virtual Chess (17), I Migliori 100 Giochi (45), Bomberman 64 (40), La guida a Golden Eye 007 (78), Zona Console (88), Servizio Segreti (91)...

## Questo Mese...

**IL RITORNO DI BOMBERMAN**
Hudsonsoft, in Giappone, sta attualmente lavorando a una nuova versione di Bomberman per Saturn. Questa volta sarà un gioco in 3D, ma non temete: hanno fatto tesoro degli errori commessi in Bomberman 64 e stanno realizzando un gioco in stile Q-Bert con sempre un intero livello su schermo. Speriamo bene!

**PARAPPA IN ARRIVO PER SATURN?**
I nostri amici della Sega sono naturalmente rimasti un po' colpiti dall'enorme successo ottenuto da Sony con Parappa the Rappa, dato che usciranno con un gioco simile in Giappone nei prossimi mesi. Si chiamerà Jungle Rhythm e presenterà sei livelli di esibizioni rap e hip-hop.

**FIGHTING FORCE O NON FIGHTING FORCE ?**
Solo qualche settimana dopo che Sega ed Eidos avevano dichiarato che Fighting Force sarebbe uscito per Saturn, la situazione di questa conversione pare decisamente oscura.
Sega dichiara che il titolo non sarà disponibile per Natale, e che se non sarà disponibili nei primissimi mesi dell'anno rinunceranno al titolo. Eidos, dal canto suo, dichiara che il titolo non può essere convertito per Saturn a causa di problemi tecnici.

**DURAL SUPPORTATO?**
Anche se la notizia è coperta dal più stretto riserbo, pare che alcuni sviluppatori abbiano già visionato potenzialità, specifiche e demo del Dural. Pare anche che quelli della Core siano stati fra i primi fortunati, e dal momento che sono i capaci e scaltri inventori/realizzatori del fenomeno Tomb Raider potremo davvero aspettarcene delle belle per la macchina Sega.

**Nonmancate**



Ulp! Sembra che siamo entrati nella "danger zone". Dovrebbe aggiungere un po' di suspence.


Non mi piace molto questo nuovo chiropratico. Sarà perché mi ha rotto la schiena.

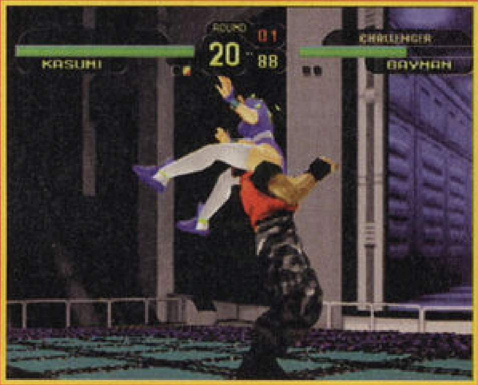

Allora, è mai possibile che nessuno si decida a realizzare un po' di versioni di Dead or Alive? Ci piace!

# DEAD OR ALIVE

## IL GIOCO CHE HA SCONFITTO VIRTUA FIGHTER 2 PUNTA AL SATURN

**La serie di Virtua Fighter è stata per lungo tempo il metro di paragone per tutti i giochi del genere, specialmente per Saturn, ma ora Tecmo è uscita con un prodotto che è già soprannominato il killer di Virtua Fighter e, a quanto pare, a ragione.**





To make matters worse, wInoltre, quando la Tecmo lanciò Dead or Alive l'anno scorso in versione Coin-op utilizzò la stessa scheda Model 2 della Sega per produrre un gioco superiore. Graficamente il gioco è simile a Virtua Fighter, ma con una serie di particolari che lo rendono migliore. L'aggiunta più ovvia è quella delle "danger zone" ovvero quelle zone prossime al "ring out" nelle quali avvengono una serie di esplosioni che danneggiano chiunque si trovi a loro interno.
I combattimenti sono più "aerei" del solito, con molte mosse eseguite in volo e prese effettuate a mezz'aria. Le animazioni dei personaggi sono rese nella maniera più fluida possibile. Per renderlo su Saturn, che ha un numero di poligoni minore, la Tecmo ha utilizzato delle tecniche di gourad-shading.
Il gioco è attualmente disponibile in Giappone, dove ha già riscosso un buon successo tra i fan dei picchiaduro, ma non si hanno notizie di una versione europea, anche se ovviamente la Sega è favorevole. Anche della versione PlayStation non si sa nulla. Comunque, Acclaim, distributrice del Coin-op non curerà la versione per console.

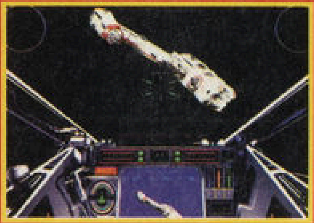






# L'IMPERO COLPISCE ANCORA

**Da una galassia non troppo lontana arriva qualche cosa che può migliorare la vostra copia di X-wing vs Tie Fighter.**
BLucasArts ha prodotto un data disk chiamato Balance of power che introduce una serie di battaglie in due nuove campagne sviluppate che seguono una trama anziché l'approccio "o la va o la spacca" del gioco originale per un solo utente. Tutte le missioni possono essere giocate in rete o via Internet in modalità multi-player. Ci sono inoltre svariate novità e alcune splendide sequenze animate. In più sono stati aggiunti nuovi mezzi come il B-wing e un Super Star Destroyer da usare come bersaglio. Balance of Power dovrebbe essere presto nei negozi. Se cercate la patch 3D FX per X-wing vs Tie Fighter originale la troverete al sito della Lucas art: www.Lucasart.com.



## Questo Mese.... PC

SUPERSONIC VA A RILENTO!
L'uscita di *Supersonic Racers 2XS* della Mindscape è stata ritardata fino a Marzo 1998 per permettere ai programmatori di perfezionarlo ancora un po'. Il gioco, che verrà ribattezzato *Circuit Breakers*, arriverà con il doppio dei circuiti promessi precedentemente (ora sono 16), insieme a nuove opzioni e modalità. Peccato, lo stavamo aspettando trepidanti.

INTRIGHI POLITICI ON-LINE!
*Politika*, il gioco basato sul nuovo libro di Tom Clancy (Caccia a Ottobre Rosso) è pronto per essere lanciato sul mercato e promette alcune grandiose opzioni on-line, come la possibilità di fare patti con altri giocatori e di stringere alleanze per attaccare gli altri. È un gioco di intrighi politici e tradimenti, e qualcuno ritiene che utilizzi il più originale sistema di gioco on-line mai visto.

RITARDATA ANCORA L'USCITA DI WINDOWS '98!
Ormai non è più una sorpresa per nessuno, ma ve lo diciamo lo stesso. *Windows '98* non vedrà la luce prima del secondo trimestre dell'anno prossimo, poiché la Microsoft sta avendo problemi di compatibilità con i vecchi programmi per *Windows 3.1*.

APPUNTAMENTO CON JO GUEST!
Mai valutate le chances di uscire con Jo Guest? Ora è il vostro momento, perché lei è la star di un nuovo gioco stile Tamagotchi. La ragazza è il vostro "animaletto" virtuale, e la dovrete sostentare e mantenerla felice e contenta. Se fate casini lei vi mollerà per qualcun altro. Love Bytes contiene 600 nuove immagini di Jo Guest, insieme a sequenze video e uno screensaver. È un po' triste, ma ne abbiamo ancora una copia per, ehm, motivi di recensione naturalmente.

CIV 2 COLPISCE ANCORA!
I fan dell'ancora sgargiante *Civilization 2* verranno presi dall'entusiasmo quando sapranno che alla Microprose stanno lavorando a una nuova versione chiamata *Ultimate Civ 2*. La collezione comprende il gioco originale, l'add-on *Conflicts In Civilization* più l'add-on per il gioco multiplayer. Potrete giocare in un network o su Internet usando alleanze, tattiche e tutte le strategie già imparate nel gioco originale per diventare padroni del mondo.

BABYLON 5 STA ARRIVANDO!
Warner Bros si è unita con Sierra per produrre due nuovi CD basati sulla popolare serie TV. Il primo è un gioco di strategia che conterrà tutti i personaggi e le navi della serie. Il secondo è un CD enciclopedico con dettagli degli episodi e dell'universo di Babylon 5.

### Nonmancate

**FIFA: Road To World Cup '98 (16), Battlezone (17), Seven Kingdoms (17), Elric (17), Worms 2 (36), Starfleet Academy (42), I Migliori100 Giochi (45), Zona Console (88), Servizio Segreti (91)...**

# QUAKE SU PSX

## GTI CONFERMA LA CONVERSIONE!



**Dopo molti mesi di smentite, di forse e di "non è possibile" - la GTI ha confermato che Quake, il mostruoso hit su PC, sarà SICURAMENTE convertito per PlayStation**



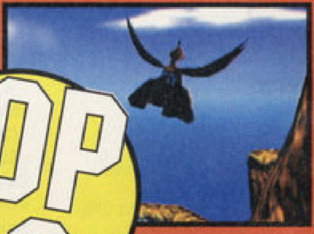
I programmatori hanno discusso per anni sul fatto che il PlayStation semplicemente non abbia abbastanza RAM per far girare il complesso motore grafico 3D abbastanza velocemente da rendere la conversione accettabile, ma con l'uscita del gioco sia sul Saturn che sul N64, la GTI ha riaperto la discussione e ha partorito alcune idee che potrebbero funzionare. Il gioco è ancora nelle prime fasi di sviluppo, e quindi non è chiaro se verranno tagliati alcuni angoli oppure verrà omesso qualcosa dalla versione finale, ma questa notizia è sufficiente a mettere in trepida attesa tutti i possessori di PlayStation amanti dell'azione.

Quake comparirà sulla PlayStation l'anno prossimo, molti mesi dopo la sua comparsa per Saturn e per N64. Si verifica in pratica l'opposto di quello che accadde con Doom, che apparve su PlayStation molti mesi prima che comparisse la versione per Saturn. Comunque molti di voi ricorderanno quanto fosse modesta la versione di Doom sul Saturn. Sicuramente la GTI non farà lo stesso errore due volte, non è vero?

# NINTENDO

## LA RISCOSSA DEL N64 COMINCIA QUI E ORA

TOP 40









***Nintendo, a ragione, ne ha abbastanza di gente che dice che la mancanza cronica di giochi ucciderà il N64 prima che abbia una chance di combattere ad armi pari con il PlayStation. Per questo al prossimo Nintendo Space World '97 ci mostreranno ben 40 giochi in tutta la loro gloria.***

Senza dubbio i giochi più importanti della fiera saranno Legend of Zelda: Ocarina of Time, Banjo & Kazooie's Big Adventure e il tanto atteso F-Zero X, prodotto dalla stessa Nintendo. Altri giochi di altri programmatori includeranno un gioco di combattimento chiamato Super Robot Spirits e due giochi di wrestling (Virtual Pro Wrestling e New Japan Pro Wrestling).

I giochi sportivi includeranno titoli come Sumo 64, NBA Courtside, Vertical Edge Snowboarding, Augusta Masters '98, NBA In The Zone '98, Nagano Winter Olympics, Snow Speeder e Pro Baseball King 2.

Sorprendentemente, i giochi da tavolo stanno facendo il loro ritorno. Ci sono le versioni N64 di Pro Mah-Jong, Kiratto Kaiketsu 64 Detective Group, Morita Shogi 64 e Everyone's Tamagotchi World.

Le chances di vederli nel nostro paese sono a dir poco minime.

La mancanza di grandi giochi tra i picchiaduro verrà compensata grazie a titoli come Fighting Cup, G.A.S.P. e Dual Heroes, che mirano tutti alla Cintura dei Pesi Massimi.

Qualunque sia il vostro genere di gioco preferito, sembra che Nintendo l'anno prossimo voglia soddisfare i vostri gusti.

# F1 97 RITIRATO

## IL GRANDE BEST-SELLER LASCIA GLI SCAFFALI!

***Dopo aver ottenuto per qualche giorno la palma di gioco più venduto per Playstation, F1 '97 della Psygnosis è stato ritirato dal commercio perché la Psygnosis non possiede i diritti su alcuni dei nomi e dei logo usati nel gioco.***

Mentre i dissidi legali tra la Psygnosis e la FIA (la federazione che gestisce la Formula Uno) si sono placati con il ritiro del gioco da tutti i negozi, anche se pare che alcuni rivenditori ne abbiano illegalmente accumulato copie. Alla Psygnosis stanno lavorando per riscrivere alcune parti del gioco e cancellare i logo illegali, in modo da tornare sugli scaffali in tempo per le feste natalizie.

Così, se avete già una copia di F1 '97, tenetevela stretta! Avete qualcosa di abbastanza unico tra le mani. Invece coloro che non lo hanno dovranno aspettare ancora un po' per acquistarlo.

# SPICE GIRLS SU PSX

## È PROPRIO QUELLO CHE VOLEVATE?



***Quale maschio col sangue rosso e la testa a posto potrebbe mai resistere alla possibilità di mettere la sua mano/joypad sul favoloso quintetto delle Spice Girls questo Natale?***

Alla Sony ovviamente sperano nessuno, dal momento che la compagnia è stata l'ultima di una lunga schiera a firmare per far promuovere la sua campagna pubblicitari dalle Spice Girls.

Spice World è il nome del gioco che uscirà per Natale. Il gioco conterrà spezzoni video esclusivi insieme a tracce musicali con canzoni come Wannabe, Say You'll Be There, Step to Me e Spice Up Your Life, insieme ad alcune interviste.

Comunque è ben di più che solo video e musica: si possono inventare le proprie personali canzoni delle Spice Girls maneggiando le tracce contenute nel disco.

O perché non inventare i passi delle Spice e coreografare i loro balletti? Vi solletica il solo pensiero, eh? Il gioco verrà commercializzato in tempo per coincidere con la promozione del film delle Spice e l'inevitabile single natalizio.

Se volete sfuggire alla Spice-mania quest'anno vi suggeriamo di passare le vacanze di Nataie con i vostri parenti in Mongolia!

# NUOVA INVASIONE DAL GIAPPONE

## PRESTO IN ARRIVO IL SUCCESSORE DEL

***Dimenticate il vostro poco duraturo animaletto delle meraviglie Tamagotchi. Nel paese del sol levante è già cosa superata, e tutti hanno rivolto le loro attenzioni a una nuova passione.***

La nuova follia proveniente dal Giappone è una mini console con 55 giochi in 1.

Invece che col vostro noioso Tamagotchi nutrilo-giocaci finché-non-muore-ricomincia-tutto-daccapo, ve la spasserete con 55 giochi in una unità delle stesse dimensioni della vostra cybercreaturina, ma molto più divertente da usare.

Stanno già vendendo più del proverbiale pane in Giappone (attualmente sono più venduti dei Tamagotchi) e sono tutti pronti per essere immessi nel mercato europeo. I giochi nella console includono versioni di Tetris, Pole Position, Galaxian e Tron. A quando l'invasione in Italia?

Volete saperne di più in anteprima? Contattate questa società e potreste ottenere il gadget più tosto prima che la mania dilaghi! Decisamente trendy, decisamente giapponese...

Japanese Keychain Company
Unit 16
Gunhils Lane Industrial Estate
Gunhils Lane
Armthorpe
Doncaster. DN3 3EB



## Questo Mese....

**PLAYSTATION SOSPINGE IN ALTO LA SONY!**
Sony è pronta ad annunciare profitti record per l'anno che è appena trascorso, e la causa principale non è il loro impressionante parco di dispendiose TV o i loro studios cinematografici o musicali. Credeteci o meno, quella scatoletta grigia sotto il vostro televisore è la responsabile del boom dei profitti per una delle più grandi compagnie del mondo.

**CLOCK TOWER RITARDATO!**
L'uscita di *Clock Tower*, il grandioso gioco di orrore e di mistero, è scivolata a Febbraio dell'anno prossimo. Non è stata data nessuna ragione per questo, ma ciò significa che quella che potrebbe essere una gran sorpresa per PlayStation non si perderà nel mucchio delle uscite natalizie.

**SQUARE CONTINUA LA SUA FOLLIA GDR!**
Se pensavate che i due anni di programmazione di *Final Fantasy VII* gli avessero conferito un aspetto decisamente convincente, la Square ha un'altra sorpresina per voi. *Xenogears* è un altro RPG 3D che ha avuto una gestazione lunga quasi il doppio di quella di *FFVII*. Non lo troverete in giro prima dell'anno prossimo ma il suo aspetto appare fantastico.

**LA HUDSON GIOCA DURO!**
Ora che ha finito il deludente *Bomberman 64*, la Hudson ha un altro progetto riguardo gli arcade giapponesi, ed è sulla PSX. Chiamato *Bloody Roar*, è un beat-'em-up 3D dove i personaggi hanno due forme, una umana e una bestiale. Le prime versioni che abbiamo visto sembrano promettenti, e vi terremo informati.

**STA PER ARRIVARE VIGILANTE 8!**
Activision ha abbandonato i piani di conversione del suo hit per PC *"Interstate 76"*, e ha deciso invece di trasformare la versione PSX in un gioco multiplayer sullo stile di Twisted Metal. Potrete sempre usare le macchine della versione originale ma saranno implementate in un contesto differente, e le musiche stile anni '70 rimarranno probabilmente le stesse. Non sappiamo ancora la data di uscita, quindi restate sintonizzati su queste pagine!
more news.

**R-TYPE È TORNATO**
Ora il passato ha un nome. *R-Type*, uno dei più grandi picchiaduro della storia, si sta sottoponendo a un processo di restyling in Giappone per uscire su PlayStation l'anno prossimo. Il gioco vi pone di fronte a orde di invasori alieni che rilasciano power-up e nuove armi quando muoiono. Negli arcade e sul SNES ha avuto un successo enorme, e non c'è dubbio che la versione PlayStation avrà un po' di problemi nel replicare tale successo, ammesso che riesca a riprodurre la giocabilità. Sicuramente non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.

## Nonmancate

# QUEL CHE VUOI PER NATALE...

## ...CON DEI BUONI-NONNA PER ESSERE SICURO DI OTTENERLO!

"È proprio quello che volevo, davvero!" Inevitabili come le punture alle dita causate dagli aghi dei pini e una cenetta con parenti di cui non ricordate neanche la faccia, anche quest'anno per Natale arriverà qualche tragica delusione videoludica sotto forma di regalo.
Vi ricordate l'anno scorso, quando avete chiesto a vostra zia una copia di *Tomb Raider* ma la parente, piena di buona volontà e splendide intenzioni, vi si è presentata con *Room Shader*, un utilissimo programma per decorazione di interni per Atari ST?
Con in mente simili terribili ricordi di gioventù, GamesMaster ha deciso di regalarvi la grande innovazione dell'anno in materia di software da regalo: un buono a prova di nonna per ottenere ciò che volete senza far troppo penare l'affettuosissima parente. Il suo utilizzo è semplice: ritagliate il buono, fotocopiatelo nel numero di copie che vi sembra più adatto alle risorse finanziarie del parentame, compilatelo e passatelo alle amorevoli mani di chi vuole farvi il regalo dei vostri sogni.
Dovrebbe proprio funzionare, ma non prendetevela con noi se le parenti dovessero rifiutarlo offese e alla fine vi ritrovaste ancora una volta a valutare l'acquisto di un Atari per riarredare la vostra stanza ...

### Comprami...

**TOMB RAIDER 2**
**PER PLAYSTATION/PC (BARRARE LA SCELTA)**

**Per la nonna:**
Per favore porta questo buono in un negozio di videogiochi e scambialo con una copia di *Tomb Raider 2*. Due! 1+1=2. Ha l'immagine di una ragazza vestita leggera in copertina. Non prendermi *Tomb Raider* (senza 2). È un bel pensiero, ma ce l'ho già. Grazie mille.

**Per il negoziante:**
Non si può sbagliare. Ignori ciò che dice la signora e le dia una copia del gioco. Le sarò grato per tutta la vita (o quasi).



### Comprami...

**FINAL FANTASY 7**
**PER PLAYSTATION**

**Per la nonna:**
Per favore, comprami *Final Fantasy 7*. Ricordati 7, come le gambe delle donne (sì, lo so come è bella la tombola). Da non confondersi con: nessun gioco di *Final Fantasy* per SNES, *Fantasy Island*, la raccolta di telefilm con l'isola, i sogni e tutto quanto, o tutte quelle cassette con scritto Fantasy che hai visto in videoteca...

**Per il negoziante:**
Per favore, le dia una copia di *FF7*. Se potesse anche cercare di venderle una memory card sarebbe l'ideale. A Natale siamo tutti più buoni, o no?



### Comprami...

**G-POLICE**
**PER PLAYSTATION**

**Per la nonna:**
Sì, lo so, ha un titolo difficile e ci sono un sacco di giocattoli che si chiamano police qualcosa. Ma so che ce la puoi fare. Mi raccomando, niente costume da poliziotto, perché me lo hai già regalato a carnevale e non ha fatto ridere nessuno. Ricordati, G come gioco, G come grande, G come grazie!

**Per il negoziante:**
La prego, le dia una copia di *G-Police* e, per non sbagliare, le consigli anche un pad analogico. "Il sistema di controllo più sensibile" è la frase che la convincerà.

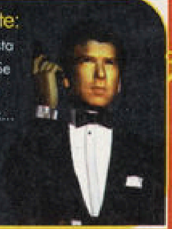


### Comprami...

**GOLDENEYE 007**
**PER N64**

**Per la nonna:**
Conosci James Bond, vero? In che senso Roger Moore? Ah, già, certo, proprio lui! Dovresti comprarmi il suo gioco: si chiama *GoldenEye 007* ed è per Nintendo 64. C'è un giovanotto in abito da sera in copertina. Sì, ho visto che non è Roger Moore, ma ti giuro che il gioco è bello lo stesso... grazie mille!

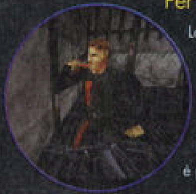
**Per il negoziante:**
Per favore dia a questa signora *GoldenEye*. Se poi volesse comprare anche un Rumble Pak...
P.S.: Se dovesse chiederle se nel gioco c'è Roger Moore, menta!



### Comprami...

**JEDI KNIGHT**
**PER PC**

**Per la nonna:**
Nonnina, hai presente Guerre Stellari? Vorrei tanto che mi comprassi una copia di *Jedi Knight* per PC. È un gioco bellissimo e ti sarei tanto grato...



**Per il negoziante:**
La prego, non rifili a mia nonna nessun inutile gadget di Guerre Stellari; quel che vogliamo è una bella copia di *Jedi Knight* per PC. No grazie, non la voglio l'autobiografia del Capitano Kirk, è poi quello è un altro film...

### Comprami...

**QUAKE**
**PER SATURN**

**Per la nonna:**
*Quake* per Saturn. Se te lo ricordi siamo a cavallo. Occhio a non prendere la versione per PC o qualche film anni '70 sulla terra che trema e degli omini intrappolati in voragini al centro della Terra....



**Per il negoziante:**
Dia alla persona che le sta di fronte una copia di *Quake* per Saturn, per favore, in cambio del suo giusto prezzo. È molto importante. Solo lei può salvarmi da un Natale di acque di Colonia e pigiamini felpati. Il mio destino è nelle sue mani!

### Comprami...

____________________

____________________

**PER** ____________________

**Per la nonna:**
Cara nonnina, ti prego, comprami il gioco scritto qui sopra. Vai semplicemente in un negozio che vende programmi e passagli questo biglietto.
No, grazie; non preferirei dei bei libri di storia.
Fai felice il tuo affezionato nipotino:

\- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

**Per il negoziante:**
Per favore venda alla persona che porta questo biglietto una copia del software specificato per il formato specificato. Altrimenti, sarò costretto a mentire anche quest'anno proprio il giorno di Natale dichiarando di essere entusiasta di quel bel maglioncino beige di una taglia in meno della mia... Abbia pietà. Il suo zelo nella causa dei videogiochi sarà ricordato negli annali dei videogiocatori delusi per secoli e secoli.
Grazie.

# inprimalinea

**GamesMaster presenta i nuovi successi**

***Che pranzetto di festa vi abbiamo preparato! Sia quel porcospino tinto di blu che Diddy Kong di Ninny hanno il loro fascino, e Pandemonium 2 e FIFA '98 si stanno preparando per un grande rientro***

# SONIC R

## E' tornato il vecchio porcospino, ufficialmente la cosa più veloce su due gambe.



| | |
|---|---|
| PER | |
| DA | Sega |
| QUANDO | Gennaio |

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE



Raccogliete gli anelli in perfetto stile Sonic.



La vostra posizione viene indicata su schermo.





Ci vuole un po' per portare Sonic alla velocità massima.

***Si tratta di uno dei migliori titoli Sonic di questi ultimi anni. Realizzato in collaborazione con Travellers Tales, uno sviluppatore con sette anni di esperienza il cui primo gioco fu Leander per Amiga (edito da Psygnosis), combina elementi di esplorazione di piattaforma (come richiesto dalla squadra Sonic di Sega) con una corsa in prima persona.***
***Secondo il tradizionale stile Sega, ognuno dei cinque percorsi di base, che si snoda attorno a zone tipiche di Sonic, ribolle di pezzi segreti, con una varietà di modi per completare un giro, scorciatoie nascoste, personaggi e altro ancora. Non è davvero un gioco di corse qualsiasi.***

La squadra di Travellers Tales, che ha realizzato tutto il codice per Sonic R, è costituita da tre programmatori e tre grafici. La maggior parte del controllo creativo è rimasto nelle mani dello staff Sega, che in pratica ha fornito la documentazione di progettazione, con i dettagli del tracciato e dell'aspetto dei percorsi, su cui hanno lavorato i ragazzi di Tales. Dato che stavano già lavorando su un motore di corse per Saturn il procedimento è risultato dei più lisci: tutto ciò che serviva era perfezionarlo per essere certi che il giocatore fosse libero di gironzolare dappertutto.



Knuckles, Miles 'Tails' Prower, Dr. Robotnik e Amy si uniscono a Sonic come personaggi selezionabili all'inizio, ognuno con la propria velocità massima, accelerazione e sterzata (come vi aspettavate). Mentre i tre maschietti vanno a piedi, Amy guida la sua sgusciante macchinetta e Robotnik si dà da fare con la sua ovomobile. Ovviamente ci sono corridori nascosti, ma non c'è ancora conferma di quanti o chi saranno.

Potete sempre leggere la recensione sul prossimo numero, ma aspettatevi un gioco di corse decisamente diverso dal solito e molto divertente. Al momento di andare in stampa siamo infatti riusciti a mettere le mani su una copia del gioco inviataci dalla cordialissima Sega UK e che ha fugato ogni dubbio.

Sonic R sarà sicuramente un gioco molto curioso e, se i test sul lungo termine confermeranno le nostre prime impressioni, sarà anche divertente e coinvolgente.

Sonic può girare come al solito.



Cercate le scorciatoie segrete.







### PRIME IMPRESSIONI

Molti appassionati del Saturn ritengono che questa sia la migliore uscita su Saturn da anni. Addirittura pare che in molti pensino che potrebbe spodestare Sega Rally dal suo trono di numero uno tra i giochi di corse per Saturn. Certamente è una cosina ben rifinita, ma francamente io ancora non mi esporrei così tanto: sono ancora da verificare la velocità e i comandi.

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM

# PANDEMONIUM 2

## Cresciuto e con l'interesse aggiuntivo di una affascinante maliarda semi-vestita.

***Il gioco che non più di 12 mesi fa competeva con Crash Bandicoot ha un seguito, e si scontrerà con Crash Bandicoot 2. Cattiva scelta dei tempi, o totale fiducia di BMG nei miglioramenti apportati dagli sviluppatori di Crystal Dynamics? Per ora pare che la seconda ipotesi sia quella giusta.***



Ambientato nell'Anno del Formaggio (non è chiaro di quale tipo), il gioco ancora una volta segue le avventure della giovane maga Nikki e dell'apprendista buffone Fargus. La Cometa delle Possibilità Infinite è ritornata nei cieli di Lyr e tutti si domandano come liberare la sorgente di magia, che dà a chi la possiede un potere eterno, intrappolata nel suo nucleo. È una gara contro il tempo, visto che la malvagia regina dei Goon Zorrscha sta costruendo una flotta di razzi che la porti sulla cometa per rubarne il potere. Quello che in realtà vi potete aspettare è uno stile di gioco identico a quello del suo predecessore, con una grafica ancor più spettacolare e un maggiore livello di difficoltà. I due eroi sono cresciuti, con Nikki che sfoggia un figurino così generoso da ricordare altre popolari eroine dei videogiochi, ma sono la struttura dei livelli e i rompicapo che si frammettono tra voi e il vostro obiettivo che vi avvinceranno. I movimenti dei personaggi sono stati migliorati per meglio adattarsi alle maggiore complessità degli ambienti, così adesso potete scalare dirupi, saltare da trampolini e sparare al meglio e, forse ancora più importante, sembra che ci sia una maggiore libertà di movimento rispetto all'originale. Il primo gioco ha avuto un grosso successo, quindi sull'ancora più succoso seguito saranno puntati tutti gli occhi, inclusi i nostri quando il mese prossimo potremo metterci sopra le nostre avide manine.



*Non dare mai retta ai pesci, sono dei bugiardi.*



*È un bellissimo mondo psichedelico.*

### PRIME IMPRESSIONI

Questo Natale non siamo rimasti a corto di platform 3D per PlayStation, vero? Ma mentre la maggior parte si sta spremendo tentando di "essere" Crash Bandicoot 3 o un altro Super Mario 64, Pandemonium 2 si accontenta di fare un uso maggiore del suo ambiente 3D e abbaglia con il suo design di livello mozzafiato. Comunque, se sia sufficiente a rubare le preferenze a Crash 2 è un argomento che dovremo considerare nella recensione...



PER PC PlayStation

DA BMG

QUANDO Gennaio

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE



*Lo scenario è veramente grande.*



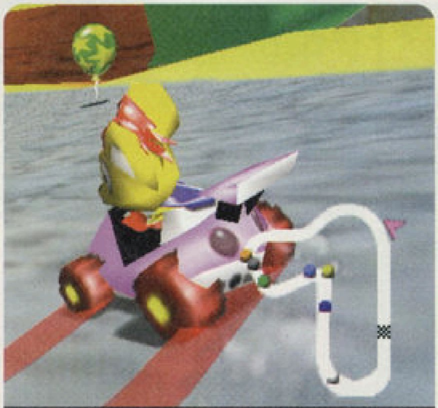


*Ci sono circa quattro boss nel gioco.*



*Crystal Dynamics non si risparmia sui fuochi d'artificio.*

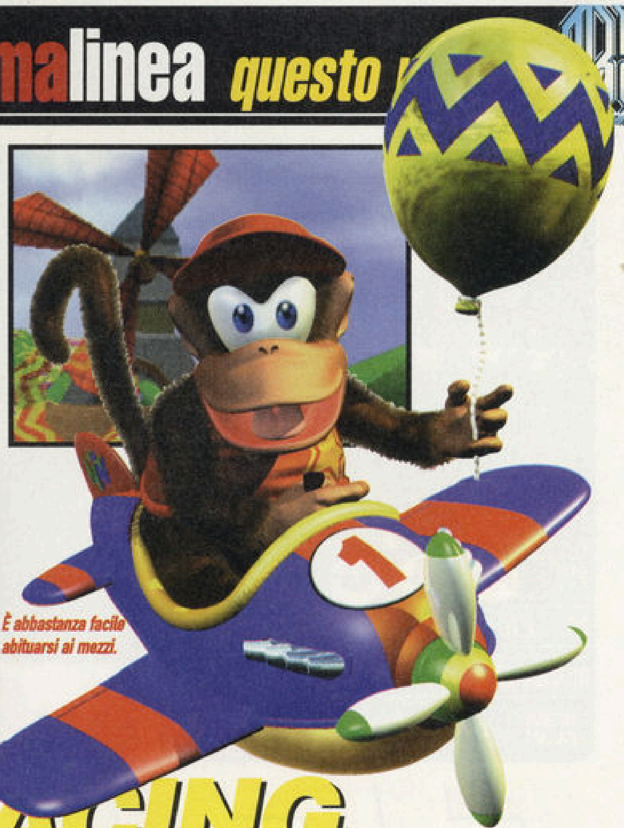
PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRI



PER [N64 logo]
DA Rare/Nintendo
QUANDO Gennaio
DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE




I fondali non mancano mai di sbalordirvi.






È abbastanza facile abituarsi ai mezzi.

# DIDDY KONG RACING

## KI Gold, Blast Corps, GoldenEye 007 - non c'è fine al talento di Rare? Non sembrerebbe...

**Mentre parliamo, il titolo più importante meno pubblicizzato di questi ultimi anni sta per uscire. Il Mario su go-kart di Rare, Diddy Kong Racing, è stato uno dei segreti meglio conservati nel mondo dei videogame.**

Diddy Kong Racing è forse il gioco più brillante mai apparso su N64, ed è una gioia resistere sino alla fine, perfino per chi sbircia da sopra la vostra spalla. "Che bello, ooh, guarda il gallo con lo sguardo da pazzo, ooh, guarda, non ci sono sbalzi, puoi vedere così lontano, è bellissimo!". Anche vostra madre si innamorerà di questo gioco. Tiratelo fuori alla prima domenica in famiglia e guardate le lacrime negli occhi di tutti quelli che sembrano condannati a vedere il film del pomeriggio tramutarsi in fiumi di gioia mentre Banjo, Conker, Diddy e compagni scivolano sullo schermo.

Come in *Mario Kart 64*, presto svilupperete una predilezione per uno degli abilissimi piloti, e come nel portabandiera dei giochi di corse Nintendo il campo può essere diviso negli stili veloce, medio e lento. Pipsy, nonostante i suoi modi irritanti da topina timida, è il roditore più agile che abbiamo mai visto: è decisamente malvagia e la odiamo, LA ODIAMO! Ahem. Banjo, d'altra parte, sembra quasi impazzito col suo affannarsi sulla pista. La possibilità di guidare veicoli diversi dai go-kart e il fatto che apparentemente ci sia un flusso senza fine di lunghi percorsi assicurano una varietà e abbondanza.

Dobbiamo ancora completare ogni singola corsa in ogni modalità possibile e non vediamo l'ora di raggiungere la fine: promette di essere qualcosa di mai visto in un videogioco. Beh, non proprio mai visto: tenetevi il portafogli ben stretto finché non avrete letto la recensione sul prossimo numero.



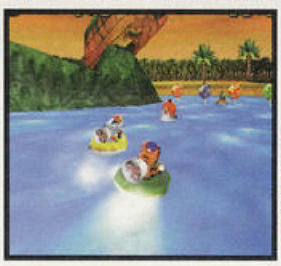
Ecco la vostra scimmietta preferita.



L'elefante Taj cambia il vostro veicolo e vi pone delle sfide.

### PRIME IMPRESSIONI

*Dalle ore che abbiamo passato con questa bellezza, una cosa è già chiara: come gioco in singolo è meglio di Mario Kart 64. La modalità avventura è un'idea fantastica, certamente una svolta netta, ma la modalità multiplayer? Ecco, questo è proprio quello che non vediamo l'ora di capire meglio e, per il prossimo numero, lo faremo!*



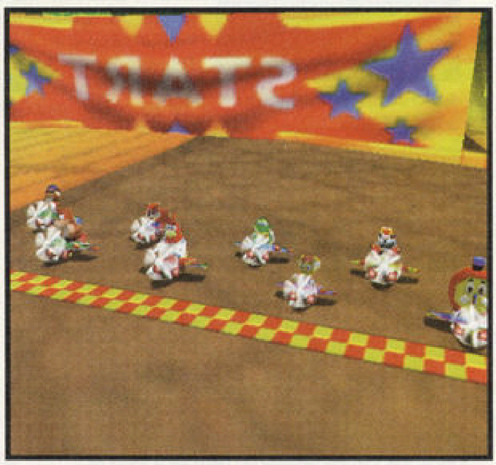
Pur essendo i meno divertenti tra i tre veicoli, gli hovercraft non sono male.






Un dolce allineamento. Presto le cose si mettono male sulla pista.

È nel gioco in singolo che Diddy Kong Racing eccelle.




MIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE



PER PC PlayStation Saturn SNES MD

DA Electronic Arts

QUANDO Dicembre

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE





## PRIME IMPRESSIONI

La concorrenza è più agguerrita rispetto agli albori del genere, quando FIFA arrivò per primo, e c'è un sacco da fare per imporre il buon nome di FIFA. L'attenzione ai dettagli è stata in primo piano nell'agenda degli sviluppatori, però nelle versioni non complete abbiamo trovato il gioco un po' lento, con la palla che si muove a sussulti. In realtà, la versione definitiva vanterà una fluidità senza precedenti e un realismo incredibile.

**Un gioco basato sulle qualificazioni a Francia '98**

# FIFA ROAD TO WORLD CUP '98

***Un gioco insolito, questo titolo dedicato ai mondiali di calcio del 1998 in Francia, in cui viene tracciato il procedimento di qualificazione che porterà alle finali. Una volta scelta una squadra da un totale di 172, dovete aprirvi la strada dalle qualificazioni iniziali fino a uno dei 32 ambiti posti del turno finale; ma non riuscirete a gareggiare nelle finali. Lo farete in un altro gioco.***

C'è stato molto da imparare da FIFA '97, e alla EA sono fiduciosi che FIFA: Road To World Cup sarà il più grande e migliore FIFA fino a oggi. Per cominciare, la squadra di 150 elementi è stata rinforzata da "esperti" per garantire che FIFA: Road To World Cup abbia il massimo impatto possibile. Mentre il commento è stato affidato ai due telecronisti di punta di Telemonetacrlo Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli, un chinesiologo (un esperto del movimento umano) è stato "persuaso" a controllare che ogni immagine delle animazione sia esatto. Perfino alcuni esperti di fantacalcio sono stati trascinati nel gruppo per rendere più professionale ogni giocatore. Vi farà piacere sapere che altri miglioramenti che FIFA: Road To World Cup apporterà alla serie FIFA sono il modello 3D con 15 fotogrammi, il perfezionamento delle incertezze dell'Intelligenza Artificiale di FIFA '97 (con particolare attenzione ai colpi al volo e di testa) e l'aumento di dettaglio dei giocatori.
EA ha anche dato ascolto alle lamentele degli utenti, decidendo di includere particolari come il tempo atmosferico che interferisce con lo svolgimento della partita, il danneggiamento del campo, guardialinee pronti a chiamare il fuorigioco, la possibilità di comprare e vendere i giocatori e un aumento delle mosse speciali.
Attenzione anche al blasone: uomo-simbolo di Fifa '98 sarà Paolo Maldini, difensore e capitano del Milan e della Nazionale. Abbiamo potuto vedere una copia di Fifa '98 prima di andare in stampa e possiamo dire che si tratta di uno dei giochi più interessanti dell'anno, probabilmente il miglior calcio dai tempi di Actua Soccer.



*Teneteli d'occhio! Sono sulla strada per la Coppa del Mondo.*



FIFA ha dato il via alla tendenza alle carrettate di visuali da telecamera nelle partite di calcio.



*Ha ottime inquadrature, ma non è facile uguagliare il realismo di Actua 2.*



PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE

# primizie →

***State allegri, compagni di giochi, non lasciate che nulla vi turbi, perché è tornata Lara nel nostro sacco dei doni e c'è tanto di più in arrivo: abbiamo Jersey Devil e Bomberman, consigli e regali per tutti! Perciò leggetevi tutto senza perder tempo, nessun indugio: è tutto nelle nostre pagine, leggete, leggete e buon dopo feste a tutti!***

## STARSHIP TROOPERS

PC

**Sparatutto • Microprose • Estate '98**



Previsto per la prossima estate, l'imminente gioco tratto dal successo fantascientifico di Paul Verhoeven (regista di Basic instinct e Atto di forza) è uno sparatutto con elementi di simulazione, avventura ed RPG. Nel gioco, ambientato pochi anni dopo il film, iniziate controllando un umile soldato con tuta potenziata, che si deve aprire la strada su diversi pianeti spazzando via orde di mostri poligonali. Ci sono nemici in abbondanza ed è molto importante far crescere il vostro soldato dalla gavetta. C'è anche una modalità deathmatch con 25 giocatori!



## WCW NITRO

PlayStation

**Wrestling • THQ • Primi Mesi del '98**



Ecco di nuovo i vecchi compari in calzamaglia, con il proseguimento di WCW Vs The World da THQ. Il gioco dispone di un gruppo di lottatori della WCW, insieme a una schiera di impresari e assistenti. Gli incontri possono diventare imprevedibili quando l'atmosfera si arroventa e si intromettono anche gli estranei. Inoltre, attenzione: pare che alcune delle mosse possibili in questo gioco siano illegali in certi stati degli USA... La musica di Nitro è di gruppi come White Zombie, Pantera e Korn. L'ultimo gioco non ha avuto esattamente un grosso impatto sulle statistiche di vendita PlayStation, ma alla THQ sperano che questa nuova versione migliorata li possa portare al successo.



## ADRENIX

PC

**Sparatutto • Playmates • Primi Mesi del '98**







Il mondo è ridotto a una discarica nucleare e adesso c'è un nuovo virus che sta spazzando via la razza umana: sembra proprio che siamo tutti spacciati. Ma attenzione, vi è stata somministrato un vaccino anti-virus dagli strani effetti collaterali, e ora tocca a voi andare fuori a salvare vostra figlia (e magari il resto del mondo). Ci saranno 20 livelli di solida azione scoppiettante, con 12 scenari di combattimento diversi. Ci saranno anche tutte le solite opzioni multi-player e gli sviluppatori promettono una giocabilità ottima.

## ELRIC

PlayStation

PC

**GDR • Psygnosis • Non disponibile**







Psygnosis prosegue il successo della sua serie di giochi Discworld con un'altra trasposizione da libro a gioco, sfruttando questa volta la serie di Elric scritta da Michael Moorcock. Il gioco sarà un RPG nello stile di Legacy of Kain, con voi che dovete aprirvi la strada con forza, abilità e intuito attraverso nove mondi, alla ricerca della Croce del Caos. Potete utilizzare le anime di coloro che uccidete per aumentare il vostro potere. Ci sarà anche una modalità a due giocatori, in cui un amico si potrà unire a voi nel ruolo dell'arciere per aiutarvi nei momenti difficili.

## SEVEN KINGDOMS

PC

**Strategia • Interactive Magic • Dicembre**

Combinando Civilization 2 con il potente Warcraft 2 e modificandone la grafica otterreste un gioco come Seven Kingdoms. Dovete costruirvi un regno, a spese degli avversari umani o del computer che cercano di fare lo stesso, e potete semplicemente attaccare a tutto spiano, ma se usate strategia, commercio e diplomazia potrete evitare di essere presi a sculaccioni. Questo è un gioco che vi potrà durare per mesi.







## F-ZERO 64

**Corsa • Nintendo • Non Disponibile**



Uno dei classici sempreverdi tra i giochi di corse esce ora nell'attesa versione a 64 bit: Nintendo tira fuori dal cappello F-Zero per N64. La versione SNES è tuttora considerata uno dei migliori giochi di corse mai visti, ma questa sembra pronta a superarla. Dovete correre con sei differenti hovercraft in 20 percorsi che vi faranno strizzare lo stomaco. Extreme G era veloce, ma questo (sembra incredibile!) potrebbe esserlo ancora di più.

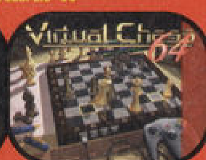


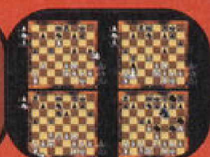


## VIRTUAL CHESS 64

**Scacchi • Titus Interactive • Febbraio '98**





Potrebbe sembrare una scelta non molto logica quella di comparire sulla stessa console che è dotata dell'avvincente GoldenEye 007 e del classico Super Mario 64, ma Titus ha investito i suoi soldi in Virtual Chess per entusiasmare i giocatori. Virtual Chess vi insegnerà le regole di uno dei più vecchi giochi di strategia del pianeta e poi vi sfiderà in una vera partita. Si può giocare in 2D o in 3D, con differenti personaggi e animazioni per i due casi. Buttateci dentro anche un sacco di effetti sonori e un po' di opzioni di gioco e visualizzazione e potreste scoprire un successo a sorpresa.

## YUSHA

**Picchiaduro • JVC • Dicembre**

Il gioco precedentemente conosciuto come Heaven's Gate (Porta del Paradiso) dovrebbe già essere in distribuzione all'uscita di questo numero. È un gioco della serie Tekken, con un sacco di personaggi poligonali che usano un sacco di movimenti per battere un sacco di, ehm, così tridimensionali. È uno dei giochi dal ritmo più veloce che abbiamo visto recentemente. Lo recensiremo nel prossimo numero.



## BATTLEZONE

**Sparatutto Strategico • Activision • Febbraio**

Il nome può essere vecchiotto, ma questa versione moderna è destinata a essere un classico. Prendete un pizzico di Quake e un accenno di Command & Conquer e il risultato avrà senz'altro il sapore piccante di Battlezone. Potete gestire le vostre risorse e avere un maggiore controllo della situazione quando vi mettete ai comandi dei vostri veicoli da combattimento.





## KLONOA



**Platformer • Namco • Non Disponibile**

Klonoa segna un punto di transizione per Namco, un'azienda che si è fatta un nome su PlayStation con conversioni di qualità dei suoi coin op. Il suo primo gioco da piattaforma in diversi anni vi vede controllare uno strano tipo alato, Klonoa, che è alla ricerca della leggendaria terra di Phantomile. Sebbene gli scenari e le riprese si combinino per dare l'impressione di tridimensionalità, è essenzialmente un gioco tradizionale in 2D. Ci sono alcune trovate simpatiche, come la possibilità di interagire con i personaggi del gioco (tra i quali una specie di fata di nome Huppi), che è il solo modo per avere degli indizi necessari per completare il gioco. Potete anche usare il vostro anello magico per attaccare i nemici.



## PEAK PERFORMANCE

**Guida • JVC • Estate '98**





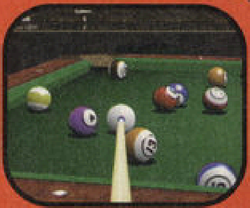
Un gioco di guida per PlayStation, realizzato da Atlus. Ventotto sbalorditivi veicoli (sette dei quali nascosti) tra cui scegliere, cinque percorsi a tempo e tre in modalità a uno o due giocatori, e altri quattro nascosti, la possibilità di cimentarsi su ogni percorso con il sole, al tramonto, con la nebbia o di notte. Quattro modalità di gioco, la possibilità di salvare su memory card i vostri momenti migliori, per riviverli più volte e il freno a mano per sgommare come dei professionisti sono alcune delle caratteristiche più importanti. Vi basta?



## VIRTUAL POOL 2

**Biliardo • Interplay • Dicembre**

Uno dei giochi di sport più popolari nelle nostre case l'anno scorso era l'impressionante Virtual Pool in 3D. Nessun'altra simulazione di biliardo rendeva il torbido fascino di questo sport, o vi dava così tante angolazioni di ripresa con cui dilettarvi. Virtual Pool 2, come c'era da aspettarsi, presenta numerosi miglioramenti: la grafica è stata veramente abbellita con tavolo, fondali e stecca in texture-mapping, a complemento delle biglie ora ombreggiate. Anche la parte di simulazione è stata migliorata, con colpi "a salto" e tavolo regolabile (dimensione delle buche e velocità) come punti di forza. Con 128 avversari contro cui giocare, inoltre, non potrete certo annoiarvi!

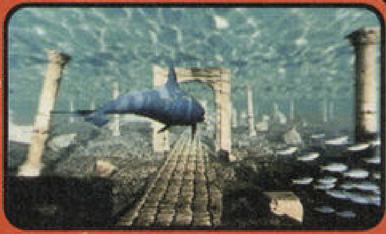




*Niente male queste palle in ray tracing, eh? Meglio dei poligoni!*

## DEPTH

**Indescrivibile • SCEE • Dicembre**



*Santo cielo, come sarà essere dei delfini?*

Vi siete mai domandati cosa vorrebbe dire essere un delfino dal muso a punta che nuota per il vasto mare, interagendo con sculture e gallerie e collezionando suoni campione per il suo mixer a 8 tracce? Beh potete smettere di domandarvelo, perché ora è possibile provarlo personalmente! In Depth ve ne potete andare in giro giocherellando come solo i mammiferi acquatici sanno fare, creandovi una raccolta di sample editabili. I brani si estendono dall'ambient al drum'n'bass, e se ne create uno che vi piace particolarmente lo potete salvare su una memory card: non è simpatico?

## NAGANO WINTER OLYMPICS



**Sci • Konami • Estate '98**

OK, non è la prima volta che il quasi-seguito di Konami a International Track & Field appare sulle pagine di una rivista di videogiochi, ma sono trapelate nuove chicche dalla solitamente riservata Konami, e beh, ci siamo sentiti in dovere di pubblicarle. Diviso in 12 prove olimpiche invernali (tra cui il bob a quattro, il curling e, vi farà piacere saperlo, i salti individuali con gli sci, sia K=90 che K=120), Nagano Winter Olympics sicuramente riuscirà a migliorare ancora la già formidabile reputazione di Konami nel campo degli sport. È anche giocabile in quattro: poteva non esserlo?



## G.A.S.P.

**Picchiaduro • Konami • Estate '98**

Da un po' si parla di Shin Kakuto ("Nuovi combattimenti"): Battle Dancers. Tutto quello che avevamo finora, però, erano i bozzetti di alcuni personaggi. Mamma mia come sono cambiate le cose: cambiato il nome in "Generation of Art, Speed and Power", il gioco si rivela un combattimento 3D nello spirito di Tekken, un tradizionale combattimento a mani nude a cui si aggiungono oggetti che possono essere usati come armi. Potete anche creare un vostro combattente personale (sebbene non sia ancora confermato il grado di libertà di questa opzione), salvarlo e usarlo per pestare il vostro compagno di santa ragione.





# Recensioni

[redacted]

**GamesMaster si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.**
**La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:**

[redacted]

[redacted]
*La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali...* **82**

[redacted]
*Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award?* **86**

[redacted]

[redacted]
*Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete?* **93**

[redacted]
*Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo.* **78**

[redacted]

**87**

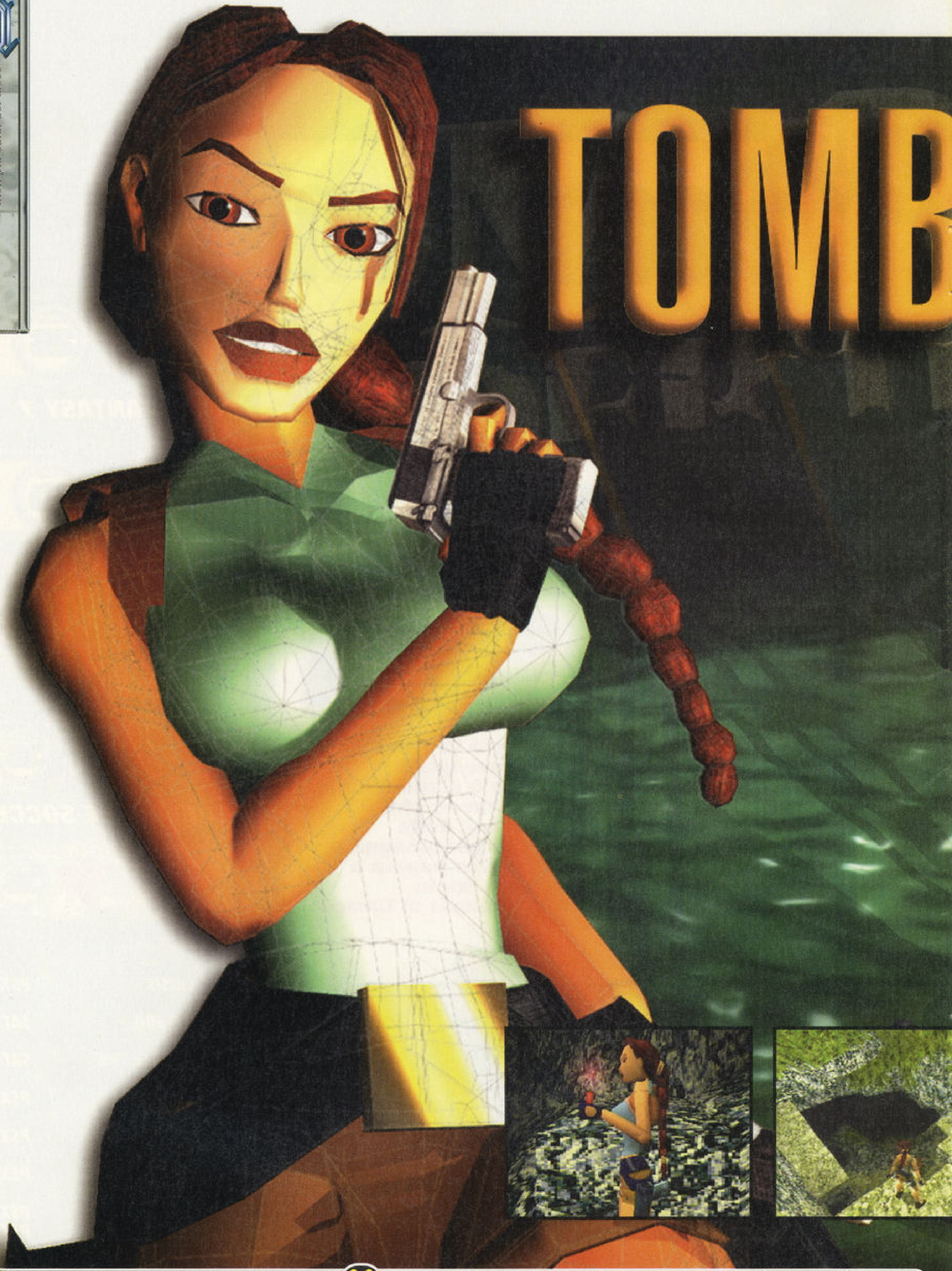
### Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

**Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!**

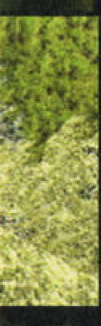


# TOMB



# RAIDER 2

## L'attesa E' finita: E' qui! Il più importante titolo dell'anno e il ritorno della stella più splendente del mondo dei videogiochi...





***E** così la nostra eroina poligonale è tornata, questa volta come superstar celebrata da tutti i media, con le sue strepitose misure e, come al solito, senza nessuna traccia di giacche a vento! Osservatela bene: è comparsa nelle apparizioni live degli U2, come ragazza copertina di molte riviste famose, in quotidiani e si prospetta pure un ruolo di cantante pop con un singolo che potrebbe sconvolgere le hit parade e di attrice in un film di Hollywoood. Beh, non male per un personaggio che ha proprio bisogno di un po' di gourard shading per non sembrare troppo brutto la mattina quando si guarda allo specchio.*



Godetevi questa visione...

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

## Nuovi abiti, nuove locazioni...

*Non eravate stufi delle strutture in roccia e delle architetture egiziane? Questa volta Lara si dovrà aggirare all'interno di nuove incredibili locazioni: la Cina e le sue tigri, Venezia e i suoi misteriosi canali, fantastici scenari subacquei e le montagne del Tibet. Addirittura la stessa Lara cambia vestiti per essere più adatta agli ultimi due livelli. Vi piacerebbe vedere le mie foto?*

### Venezia



Camminate per le calli di Venezia e vi bagnerete un po'. Ottimo, c'è un motoscafo.

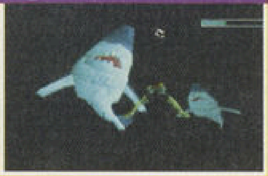


Tutti questi canali significheranno un bel po' di nuotate per scoprire leve nascoste...

### Sottacqua

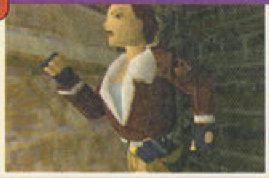


Lara fa da modella per una nuova muta con armi di serie...

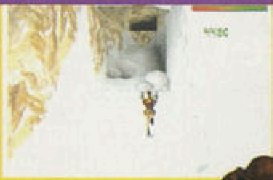


Questi grandi squali bianchi e le anguillone masticano un bel po' di neoprene...

### Tibet



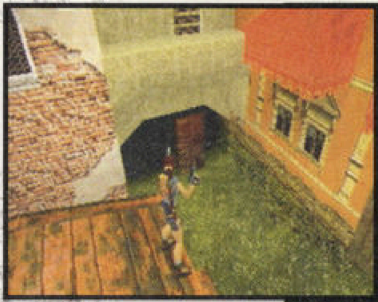
Incredibile! Lara si copre e si mette al caldo con questo bel giaccone.



Ah, il Tibet!



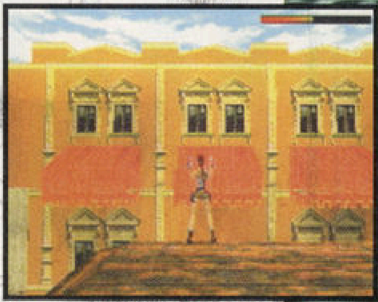
Venezia è piena di delinquenti armati di mazze, pistole e Dobermann.



Per quanto Venezia possa essere affascinante, dovrete arrampicarvi sugli edifici piuttosto che ammirarli.



Nei livelli subacquei dovrete eliminare gli squali ricordandovi di respirare ogni tanto.

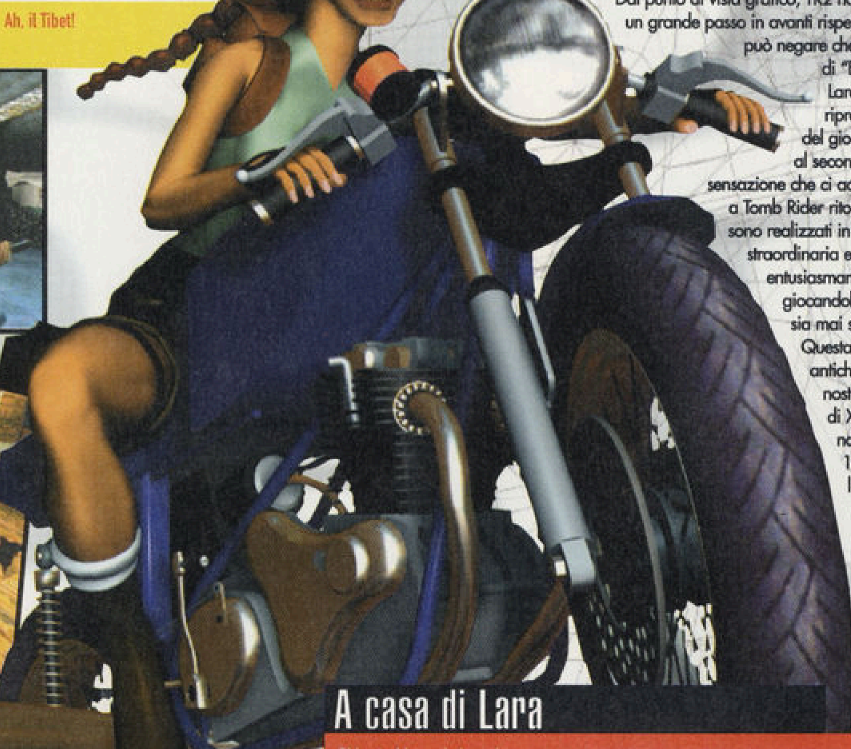


È la classica situazione alla Tomb Raider: riuscirete a saltare e ad aggrapparvi a quella veranda?





Ora c'è tanta gente a cui sparare. Perquisite i corpi per recuperare un po' di oggetti utili.



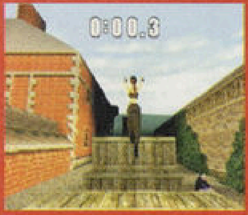
Ma è proprio questo che conta: il seguito più atteso nella storia dei videogiochi è arrivato. Se vi siete tormentati per mesi chiedendovi "sarà bello come il primo?" o "sarà una delusione?" ora vi potete pure calmare visto che di seguiti come Tomb Raider 2 non è che ce ne siano tanti in giro, anzi, non ce ne sono proprio. È proprio vero: si conferma un ritorno trionfante per Lara, ed era esattamente quello che volevamo per questo sequel. Giusto per darvi un idea del gioco, vi anticipiamo che è praticamente stupendo come il primo, ma con alcune migliorie.

Dal punto di vista grafico, TR2 non sembra aver compiuto un grande passo in avanti rispetto al primo titolo: non si può negare che sia in realtà una specie di "Ecco un'altra avventura di Lara Croft", piuttosto che una riprogrammazione radicale del gioco. Però, appena arrivati al secondo livello, quella stupenda sensazione che ci accompagnava nelle partite a Tomb Rider ritorna e alla grande. I livelli sono realizzati in maniera veramente straordinaria e ambientati in entusiasmanti nuove locazioni e, giocandoli, ci sembra che Lara non sia mai stata via.

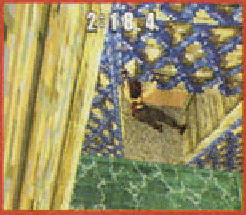
Questa volta l'oggetto antichissimo che manca nella nostra collezione è il Pugnale di Xian, un'arma mistica nascosta da qualche parte a 16 giganteschi e intricati livelli dalla partenza, in Cina. Se Indiana Jones poteva essere un costante punto di riferimento nel primo episodio, in questa seconda apparizione di Lara ci si sente più in un film di James Bond. Così, mentre prima si vagava

## A casa di Lara

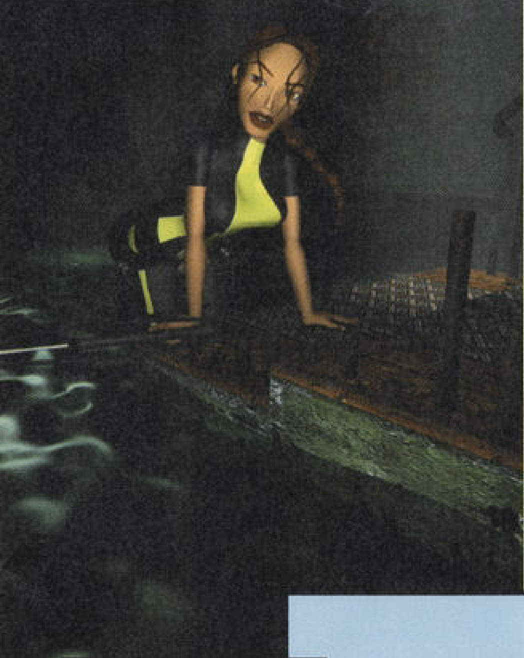
*Chi potrebbe mai vivere in una casa così grande? Le stanze enormi, le armi e i vari davanzali sui quali arrampicarsi suggeriscono una favolosa, ricca ragazza avventuriera, capace di arrampicarsi atleticamente ovunque. Anche un ginnasta come Iuri Chechi sarebbe costretto a inchinarsi davanti alla magnificenza della nuovissima casa-palestra di Lara, scenario del livello di training.*



Questa volta la sfida è contro il tempo.

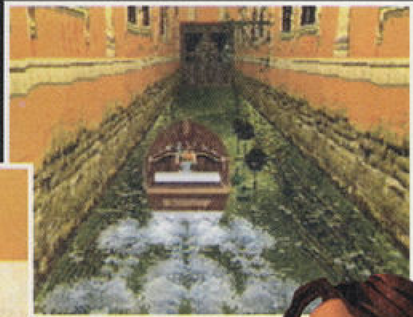


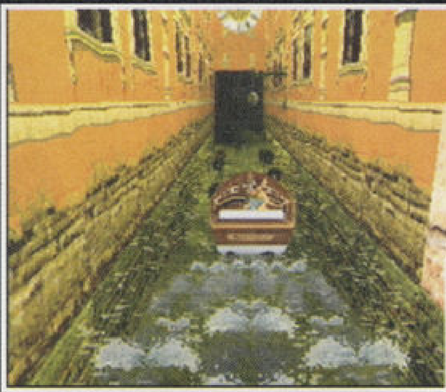
Le nuove capacità di arrampicarsi di Lara saranno testate in ogni modo.

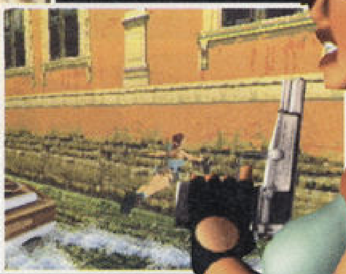

Fatele indossare un'aderente muta e datele un bel fucile subacqueo. Un po' di ispirata innovazione dagli sviluppatori di Tomb Raider.

## Sorpresa a motore!

La prima vera grossa sorpresa di TR2 viene quando possiamo guidare un motoscafo. Trovate la chiave e potrete sfrecciare nei canali di Venezia. Non solo velocizzerà i vostri spostamenti all'interno della città, ma vi vedrà effettuare delle azioni degne dei migliori film di James Bond. Più avanti, se riuscirete a trovarla, c'è anche una motoslitta...


Guardate bene e vi accorgerete di alcune mine piazzate sott'acqua.


Il motoscafo è veramente mitico. Scopritelo nel primo livello di Venezia e non lo abbandonerete più per un bel po' di ore.


Calcolate i tempi e il vostro motoscafo farà esplodere le mine. Non preoccupatevi, ne trovate un altro in giro.




I nemici uccisi regalano medi-kit, munizioni e chiavi.




(Sopra) C'è la solita sensazione di vertigine.



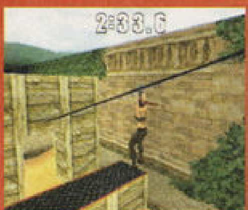
per caverne oscure e tempi scolpiti nella pietra, ora ci si aggira per una pittoresca Venezia, si fa un giro in una specie di minisottomarino, si va a finire all'interno di una base nascosta in una piattaforma di trivellazione subacquea, e si va in giro in motoscafo. Ci saranno più persone pronte a spararvi all'istante pur di toglierví di mezzo, e alcune sequenze renderizzate vi aiuteranno ad amalgamare il tutto, in modo da avere un'avventura veramente emozionante e piena d'azione in ogni istante. E vi garantiamo che amerete anche il motoscafo. Ah, e i nuovi effetti di luce e i miglioramenti grafici sono veramente superbi.
La maggior parte del gioco questa volta si svolge all'aperto, sotto i raggi del solo e sotto un bel cielo blu, ma non mancano anche le solite gigantesche caverne sotterranee. Nessun effetto di luce è stato trascurato, per non parlare delle texture, visto che il gioco tenta di essere più brillante del precedente. Ogni volta che le vostri armi spareranno, le ombre attorno a voi saranno stupendamente illuminate dai colpi, e la possibilità di utilizzare dei razzi da gettare nei posti più oscuri per far luce a mo' di bengala fa capire le nuovi enormi potenzialità del nostro personaggio.



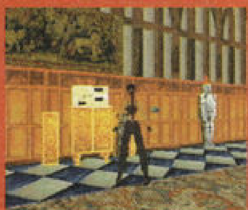
Lara stessa sembra veramente più in forma che mai, grazie, soprattutto, al maggior numero di poligoni che vanno a formare il suo atletico corpo, e a una leggiadra coda di capelli che si sposta ogni volta che vi muovete.
I miglioramenti non sono però solamente limitati agli aspetti grafici, e abbiamo tante altre novità da segnalarvi. La più importante, sicuramente, è il fatto che potete salvare la vostra posizione quando volete: finalmente non dovrete più andare alla ricerca di quei rarissimi cristalli blu! Il gioco, inoltre, mette veramente sotto pressione la vostra memory card con livelli pieni zeppi di trappole mortali e di nemici umani.
Mentre all'inizio del primo Tomb Raider c'era una semplice passeggiata all'interno di una grotta, nel nuovo dovrete vedervela da subito con animali feroci pronti a uccidervi, trappole nascoste, massi rotolanti e tante altre sorprese che metteranno a dura prova anche i più esperti giocatori. Così, anche se vi capiterà più spesso di morire all'improvviso, la possibilità di salvare liberamente renderà il gioco meno frustrante. Infatti, TR2 sembra più gentile sia con le gambe di Lara che con la vostra pazienza: non dovrete correre da una parte all'altra di un vastissimo livello

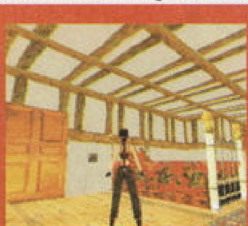


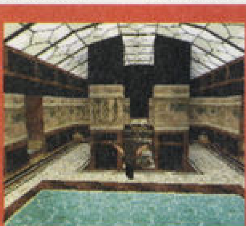




Una discesa mozzafiato! La morte scivola al vostro fianco.


Potete accendere lo stereo di Lara per ascoltare un po' di sana musica.


Ecco la camera da letto di Lara. Alla fine si apre anche l'armadio!


Fate un po' di pratica nei tuffi nell'enorme piscina con trampolino di Lara.



Nel primo livello in Cina troverete fin troppe bestie feroci da uccidere.





La mira automatica durante le sparatorie è stata riportata esattamente dal primo episodio.



Ci sono più sparatorie che nel primo Tomb Raider.

(Sinistra) Prestate attenzione ai muri e alle scale su cui arrampicarvi.

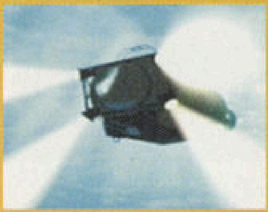
(Sotto) Il nuovo abito di Lara le tiene caldo in Tibet. Non ci piace tanto.





## Si nuota!

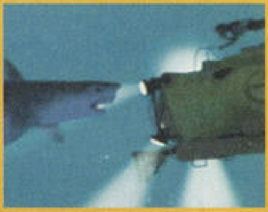
*Le fasi di nuoto nel primo episodio erano molto divertenti, ma Lara aveva una certa tendenza ad affogare, specialmente se attaccata. Non più. Ora ha a disposizione una completissima muta e un efficiente fucile subacqueo sin dall'inizio dei livelli in acqua. Naturalmente, ci saranno un bel po' di squali bianchi pronti a farvi a pezzi, senza neanche un piccolo tema sonoro tipo "Lo Squalo" per avvertirvi del pericolo imminente.*



Dopo aver indossato la muta, Lara si attacca a questo sub.



Una brillante sequenza introduttiva ci prepara ottimamente alla scena.



Questa bestiaccia distrugge il vostro mezzo. Ora potrete soltanto nuotare.





(Sopra) Grande! Gli squali sono arrivati.

Iniziate il livello tra i relitti di questo sub.

soltanto per cercare una porta che avete appena aperto. L'azione è stata strutturata molto bene, e il gioco procede a un ritmo incalzante, non solo in ognuno dei 16 livelli ma anche quando viaggerete nel mondo, coinvolti da una stupenda trama arricchita da ottime sequenze in full motion video. Dimenticate pure le preview che parlavano di nuovi engine e nuove texture map. La cosa più importante da ricordare è che tutto quello che faceva del primo gioco un capolavoro è presente anche in questo seguito. Parliamo del design dei livelli, dell'ottima combinazione di spari, salti ed enigmi che rendeva Tomb Raider uno dei giochi più emozionanti e coinvolgenti mai esistiti. Se dobbiamo cercare un motivo per cui questo sequel è migliore dell'originale, sarà l'estrema varietà delle locazioni, che sono state sviluppate per migliorare i punti più brillanti del gioco che ha visto il debutto della nostra amata Lara.

La possibilità di arrampicarsi, che permette a Lara di scalare ogni muro che abbia degli appigli, ha dato la possibilità di creare livelli più grandi e interessanti ai fini dell'esplorazione. Gli enigmi sono rimasti della stessa ottima qualità di quelli dell'originale: in certi livelli, come Opera House, dovrete affrontare un'impressionante serie di sfide diverse. Passerete ore a saltare sul tetto dell'edificio e sparare prima di riuscire a trovare la giusta leva che, una volta azionata, vi permetterà di accedere a un livello veramente enorme, in cui affronterete altre sparatorie, nuoterete sott'acqua, vi calerete in stretti passaggi, sarete assaliti da dei Dobermann per arrivare, qualche centinaio di salvataggi e molte ore dopo, alla fine del livello con solo qualche proiettile e un filo di energia. Presto vi accorgerete che due dei punti di forza di Tomb Raider hanno anche più spazio in questo sequel. Nonostante si possa salvare la posizione in ogni momento, tutti quei salti nel vuoto da vertigini non hanno per niente perso il loro appeal. Vi ritroverete spesso a guardare in fondo senza sapere dove atterrete, e sicuramente prenderete un bel respiro prima di saltare nel vuoto. La linea che divide il far compiere a Lara delle acrobazie da felino dal farla schiantare al suolo è minacciosamente sottile, il che rende Tomb Raider 2 suggestivo, emozionante e mozzafiato come non mai. Ci saranno momenti in cui, entrando in una caverna gigantesca, non riuscirete a credere che la nostra eroina possa veramente effettuare le follie acrobatiche indispensabili a raggiungere l'uscita senza problemi, e il fatto che il tutto vi capiterà a Venezia o nel Tibet renderà l'azione terribilmente più interessante rispetto a quella dei livelli del primo gioco.



Adesso però non lasciamoci prendere la mano: ci sono alcuni problemi del primo Tomb Raider che sono rimasti anche nel seguito. Nonostante Lara abbia a disposizione una vasta gamma di movimenti acrobatici, ci sono sempre alcuni problemi di manovrabilità, e se non state attenti ve ne accorgerete quando sentirete un delizioso "Ooff" mentre vi andrete a scontrare contro le pareti.

Il gioco, purtroppo, non è compatibile con il pad analogico, e ciò lo fa sembrare abbastanza incontrollabile, specialmente se confrontato alla precisione di Mario 64: vi darà un certo

## Mezza donna, mezza scimmia?

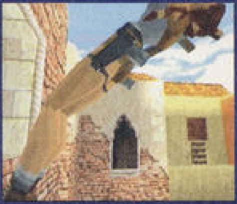
*Lara può effettuare un bel po' di nuove mosse così spettacolari da far sembrare le olimpiadi di atletica un po' statiche. Forse che Lara sia una donna scimmia? Però, che scimmia...*



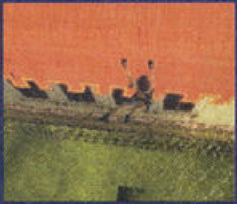
All'inizio dei livelli bisogna sempre arrampicarsi un po'.



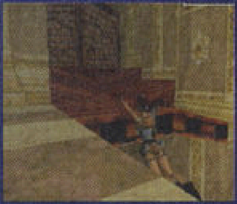
Ora potete camminare in mezzo all'acqua, sparando a ciò che vedete.



Lara può fare un salto mortale all'indietro quando scala delle mura.



E può aggrapparsi a ogni appiglio in tipico stile Tomb Raider.



Questi salti e queste prese sono emozionantissimi come sempre.

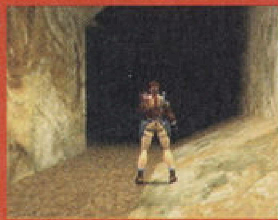


Lara se la deve nuovamente vedere con questi blocchi di pietra.

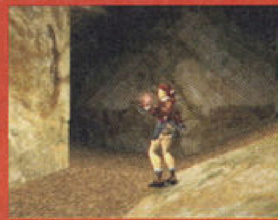


## E mo' so' razzi!

Tomb Raider 2 vede l'introduzione dei razzi luminosi come un nuovo e significativo elemento del gioco. In alcuni punti della vicenda, in particolare a Venezia, c'è un buio talmente fitto che non potrete vedere a un passo da Lara. Accendendo i razzi (che funzionano anche sott'acqua) avrete a disposizione un po' di luce in modo da poter cercare qualche leva e i sempre utili medi-pack.



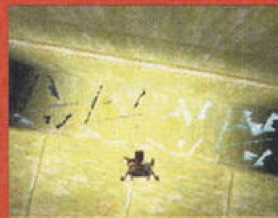
È buio? Fate un po' di luce e illuminate tutto ciò che sta in agguato nell'ombra...



Resterete senza fiato per l'effetto di luce che creerete.



Volete sapere dove andrete a finire? Accendete un bengala e buttatelo...



...così scoprirete che in fondo ci sono delle lame sporche di sangue...



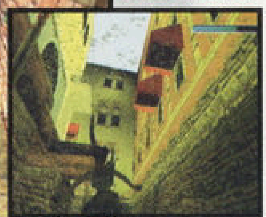
I razzi funzionano anche sott'acqua e sono vitali per il proseguimento del gioco.



Il lampo di luce dalla vostra arma è molto utile se avete finito i razzi.



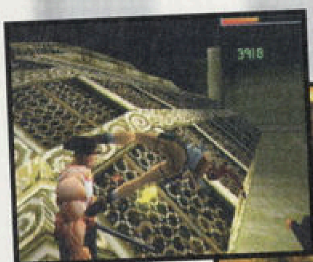




Morte a Venezia? Ricordatevi di salvare.

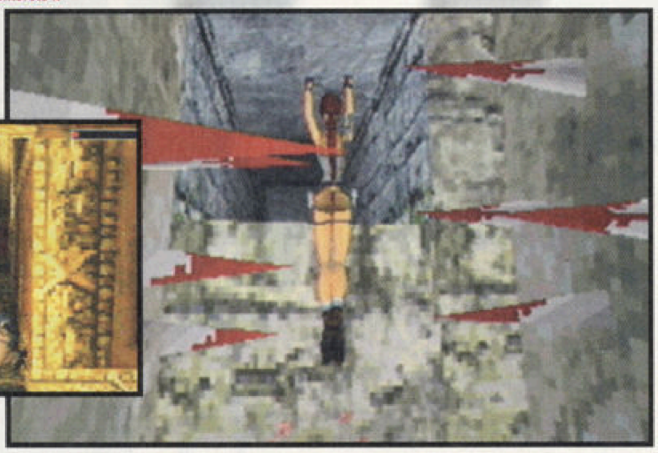
Guardate giù dal tetto della Opera House e sperimenterete il tipo di prospettiva di Tomb Rider 2.

fastidio dovervi spostare lateralmente in una certa posizione solo per azionare un dato switch. Un altro difetto, trasferito pari pari dall'originale, è il sistema di auto puntamento che, certe volte, rende l'azione poco coinvolgente. In più, ci sono fastidiosi steccati che vi arrivano alle spalle ma non potete superare, alcuni problemi di visualizzazione dei livelli, alcune inquadrature "difficili" e qualche minima imprecisione grafica che vi fa intuire quanto il vostro PlayStation sia stato spinto al limite. All'atto pratico, però, nessuno di questi difetti preoccupa più di tanto, dato che sarete immediatamente coinvolti nell'avventura e troppo preoccupati di vedere cosa dovrà fare Lara nella stanza successiva.
er completare il gioco, ci vorranno forse mesi e sicuramente, come per il primo gioco, arrivare fino in fondo costituirà un grande risultato e onore. Tomb Raider 2 sarà un successo assicurato e un acquisto obbligato per quest'anno, così come lo è stato Tomb Raider l'anno scorso.





Buttatevi dentro e troverete un bel po' di azione.



**TOMB RAIDER 2**

| | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | Eidos/Core |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Giganteschi livelli interamente tridimensionali, illuminati grandiosamente. 92 | Tensione, musica da film di spionaggio, buoni effetti e Lara che dice "A-ha!". 89 | Livelli ottimamente strutturati e completa libertà di esplorazione al loro interno. 93 | Maggiore difficoltà e 16 enormi livelli vi garantiranno divertimento per un bel po'. 92 | 92 |

**IL GIUDIZIO** Sempre ottimamente programmato, ma più grosso e coinvolgente. Compratelo e vi divertirete per mesi.

DISPONIBILE PER

PC

PlayStation

VERSIONE RECENSITA

MD

Dopo l'enorme successo di Doom su Saturn, Sega è tornata con Duke Nukem prima e ora con questo eccezionale Quake.

## Creature poco amichevoli

*Quake non è un gioco per signorine di buona famiglia. Niente vecchiette che bevono il caffè con le amiche o dimostranti pacifici che impediscono di costruire strade. In Quake troverete orde di nemici assetati di sangue che non hanno niente di meglio da fare che staccarvi la spina dorsale, se possibile mentre siete ancora vivi. Cercate di annientarle, dunque, prima che riescano ad annientare voi.*



### Enforcer

*Questo prova che avere una pistola non rende più forti o intelligenti. Questi nemici sono carne da cannone in Quake, quindi fate la cosa giusta e massacrateli. Possibilmente in maniera spettacolare.*

### Fiend

*Questi mostri saltano da una parte all'altra senza sosta e questo li rende molto pericolosi. Un colpo di doppietta in mezzo agli occhi li calmerà, statene certi.*

### Scrag

*Questi mostri fluttuano a mezz'aria e sparano roba verde. Sono comunque fra i nemici più deboli e basteranno due colpi di fucile per disfarsene.*

### Shambler

*Le cose cominciano a farsi serie con l'arrivo di questo nemico. Il modo migliore per ucciderlo è di girargli intorno sparando continuamente. Più facile a dirsi che a farsi.*

### Spawn

*Ugh. Questo è cattivo. Sembra innocuo, ma dategli una chance e farà alla vostra barra di energia ciò che Mike Tyson farebbe ai vostri lobi. Non sottovalutatelo.*

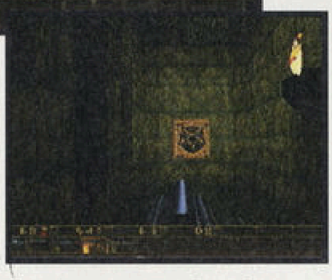
### Zombie

*Queste creature si accasceranno al suolo quando le colpirete, per poi rialzarsi e colpirvi. L'unico modo per disfarsene definitivamente è di farli esplodere con una granata o un razzo.*






Quando sarete a corto di munizioni, l'unica cosa che potrete fare sarà usare la vostra fidata ascia.



Questi pulsanti possono essere attivati sia mediante una pressione che grazie a un colpo da lontano.



*I possessori di Saturn comincino a tremare, prima era Doom e ora è...*

# QUAKE

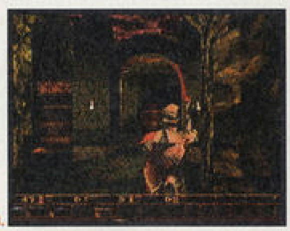
***Natale. Lo odio. Il periodo in cui bisogna essere buoni e gentili con tutti. Buoni? Con tutti? Fortunatamente in queste pagine parleremo di stragi, cavalieri zombie, e mostri con motosega da un'altra dimensione... Il prodotto di punta di questo Natale della Sega, il gioco che tutti stavano aspettando, il gioco che persino gli sviluppatori del Quake originale dicevano non si sarebbe mai riuscito a fare sul Saturn, è finalmente arrivato negli uffici di GamesMaster.***

La domanda di rito è chiaramente 'Quanto è fedele all'originale questa conversione?'. A voler essere onesti direi non troppo. La grafica, uno dei punti di forza delle versioni precedenti, è stata lievemente semplificata per incrementare la velocità, e in alcuni livelli è davvero molto evidente. Se date un'occhiata in giro cercando i mostri (soprattutto i cani) noterete che quando sono molto lontani vi appariranno come ammassi di pixel non troppo definiti. Non riuscirete a capire di chi o cosa si tratti finché non vi si faranno incontro.

I possessori di Saturn, comunque, non hanno motivo di suicidarsi, né tantomeno quelli PC di deridere i loro amici di casa Sega: il fatto che non sia una conversione perfetta non significa automaticamente che non sia uno spara e fuggi con tutti i requisiti che darà filo da torcere anche ai più accaniti videogiocatori.

Quake è senza dubbio uno dei più diabolici giochi su Saturn. Potreste essere riusciti a fare le mosse più assurde in Virtua Fighter 2, ma queste ultime hanno comunque ben poco a che spartire con le incredibili armi offerte da Quake: non appena ucciderete qualcuno col vostro lancia-granate, vi accorgerete di quanto il gioco sia divertente. I nemici non muoiono, esplodono! Inoltre, anche se la grafica non è pulita come la versione su PC, (soprattutto la





Queste tute vi permetteranno di immergervi per un po' senza dover respirare.

Non siate stupidi. La prima regola in Quake è non lasciare che il nemico arrivi tanto vicino.





Avete trovato una chiave, ora tutto ciò che dovrete fare sarà scoprire che porta apre.



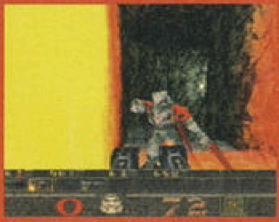
Fate rimbalzare le granate sui muri in modo da scoprire cosa si nasconda sott'acqua.



Guardate come si dimena questo pazzo. Avrà esagerato col caffè ultimamente. Credo che un paio di colpi lo aiuterebbero a calmarsi..

## Ottenete il massimo!

*Potreste giocare a Quake anche solo per guardare i fantastici scenari 3D, ma in questo modo non andreste molto lontano. Potreste cercare di interagire con i personaggi come se Quake fosse una sorta di gioco di ruolo, ma non superereste la seconda stanza. Seguite il nostro consiglio, e usate i giocattoli che i programmatori vi hanno così gentilmente fornito.*



La "spara-chiodi" bucherà letteralmente i loro vestiti, e anche la loro pelle.



Il fucile standard. Non molto divertente, ma svolge degnamente il suo lavoro.



Il fucile a doppia canna polverizza totalmente chiunque osi avvicinarvisi.

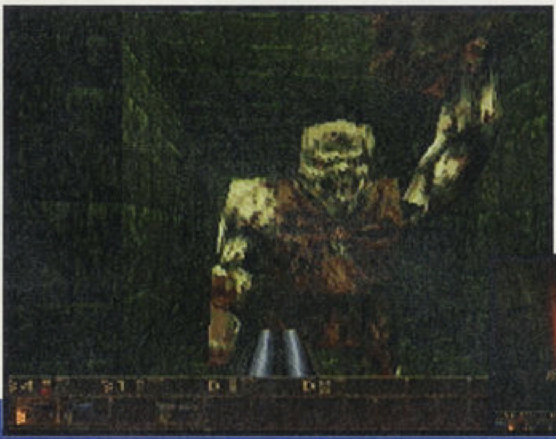


La super spara-chiodi. Ancora più distruttiva del fucile a doppia canna.



Il lanciarazzi. Ora sì che ci siamo. Usatelo in luoghi affollati, se volete divertirvi.









La funzione per alzare e abbassare lo sguardo torna molto utile in diversi punti del gioco.

versione GL per 3Dfx) è sempre ottimamente realizzata.

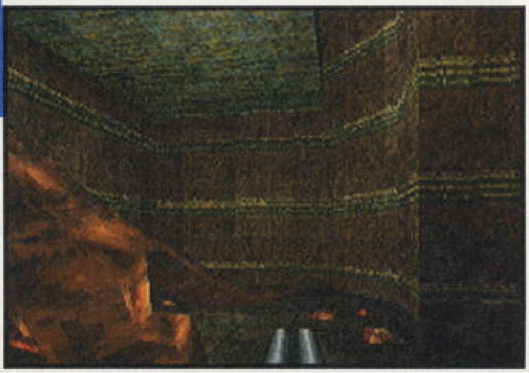
Molte texture sembrano simili, ma i livelli sono così avvincenti da far dimenticare presto questo inconveniente. Vi preoccuperete di più di quello che il gioco ha in serbo per voi. Ci sono molte situazioni del tipo "che ci sarà dietro l'angolo?" e il modo in cui alcuni nemici vi saltano incontro vi fa sobbalzare sulla sedia. Non c'è niente di peggio che entrare in una stanza buia e sentire i mugugni di un mostro nascosto nell'ombra, senza però riuscire a vederlo. Qui è dove il 3D entra davvero in gioco, visto che spesso vi trovate a guardare in alto e in basso per cercare la migliore via d'uscita da situazioni particolarmente spinose. Ci sono inoltre moltissime aree segrete che dovrete cercare con occhio vigile e attento, dato che i programmatori hanno messo degli indizi più o meno accentuati per segnalare la presenza di queste sezioni nascoste.

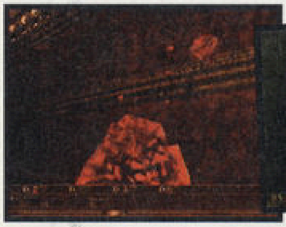


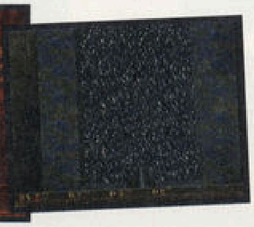
Sfortunatamente il sistema di controllo non vi permette di guardare a 360° mentre vi muovete a tutta velocità lungo il livello: la versione PC, da questo punto di vista, era molto più completa. L'utilizzo del mouse, infatti, si rivelava molto importante per coinvolgere maggiormente il giocatore nell'oscuro mondo di Quake e per compiere azioni spettacolari che in questa versione vi sognerete: scordatevi di mirare un nemico mentre saltate, per esempio. A chi non ha mai giocato l'originale su PC questo non darà probabilmente alcun fastidio, ma i veterani di Quake ne sentiranno davvero la mancanza.

Restando nell'ambito dei controlli, non fate l'errore di usare il pad analogico con questo gioco, vi trovereste malissimo. Esempio classico: vi trovate su una piattaforma e a causa dell'eccessiva sensibilità del pad cadete dalla stessa mentre in realtà volevate solo fare un piccolo passo

Sembra che la nostra doppietta abbia fatto desistere questo mostro dall'attaccarci. Cercate di farlo a pezzi, finché siete in tempo.



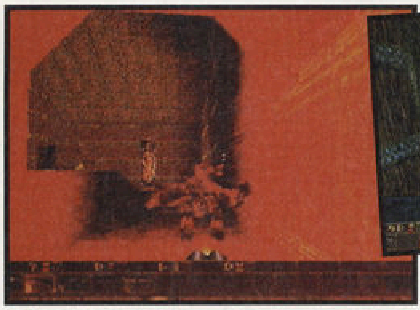




Queste porte connettono fra loro le varie sezioni.

Dovrete sparare a pulsanti speciali per raggiungere certi livelli.





Ouch! Che dolore. Le cose si sono messe davvero male, e ce ne accorgiamo anche dal colore dello schermo.



Usate la spara chiodi per ripulire questa piattaforma e poi saliteci per prendere i bonus. Semplice.



Persino l'area iniziale di scelta del livello è veramente splendida.



## I signori vogliono seguirmi?



Non pensateci troppo e arraffate il lancia-granate sul pavimento. È essenziale per finire questo livello.



Sparate qualche granata a questi cari ragazzi e evitate i loro colpi per fare piazza pulita.



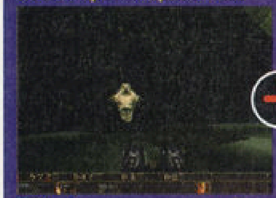
Avanzate per attirare l'attenzione di questo mostro e poi uccidetelo con granate ben mirate, evitando i suoi colpi.



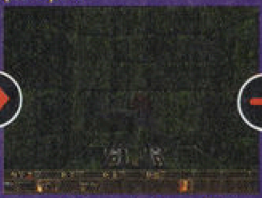
Questo tizio vi aspetta alla fine delle scale dietro l'angolo. Lanciategli qualche granata usando il muro come sponda.



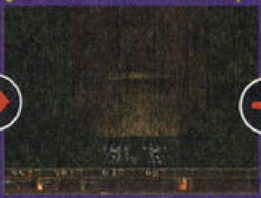
Scendete con l'ascensore e vedetevela alla vecchia maniera con questi zombi.



Tuffatevi in acqua per prendere la chiave gialla e incontrare questi mostri fluttuanti. C'è uno strano odore quaggiù.



Non entrate in questa stanza o il tetto vi schiaccerà. Sparate all'interruttore e aspettate che il soffitto crolli.



Muovetevi lateralmente attraverso le porte per ripulire la prossima area. Attraversate il ponte e sarete alla fine...



Un altro piccolo sforzo. Tenete pronta la vostra spara-chiodi per far fuori i nemici a distanza.



Eccoci alla fine. Ripulite questa stanza e imboccate l'uscita. Facile no?



in avanti. Utilizzate il vecchio, classico, joypad: funziona alla perfezione. Non ci sono opzioni per il death-match in multiplayer in questa versione di Quake, cosa abbastanza deludente, dal momento che la versione PC di Quake si era rivelata un best-seller proprio in virtù delle sue opzioni multiplayer, e, come ben sappiamo, è stata uno dei giochi più giocati negli uffici di tutto il mondo (ora capiamo a cosa servono le reti LAN nelle grandi aziende, altro che maggior produttività!). Tralasciando questo imperdonabile difetto, Quake si rivelerà comunque un'esperienza davvero molto coinvolgente e senza dubbio il miglior spara e fuggi 3D che possiate comprare per il Saturn in questo momento. Quake è cupo, pieno di atmosfera e, grazie ad alcuni fra i mostri più spaventosi mai visti su Saturn e a un fantastico design dei livelli, riesce a convincere pienamente, coinvolgendo il giocatore più di qualsiasi altro gioco, e impegnando anche la sua materia grigia. Un gioco davvero da non perdere per tutti gli amanti degli spara e fuggi.



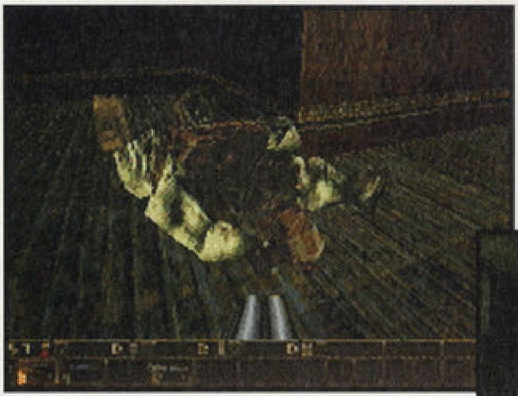
## MEGATRUCCO



### IMBOSCATA!

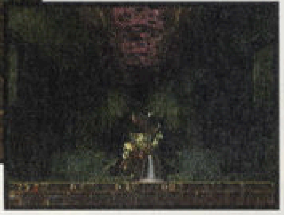
*Con gli scheletri i vostri fucili non vi saranno di grande aiuto. Gli scheletri infatti, se colpiti, resuscitano pochi secondi dopo e vi attaccano nuovamente. L'unico modo di eliminarli completamente è farli esplodere in mille pezzi grazie a una granata ben mirata.*

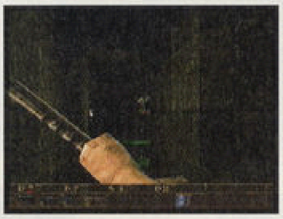




Ecco un lavoro ben fatto. Mangiati qualche granata, schifoso essere verde!

I fucili a canna singola non sono l'ideale nei grandi spazi.





(Destra) Se vi bloccate nell'acqua senza motivo, ci sarà qualcosa sotto la superficie.



| QUAKE | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | Saturn |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | Sega |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Qualche problema con gli oggetti troppo lontani, ma resta comunque ottimo. 84 | Una ridda di esplosioni, urla, grugniti, ululati, condita da una musica affascinante. 87 | Beh, è sempre un clone di Doom, ma stavolta vi servirà anche un pizzico di cervello in più. 89 | Livelli immensi che vi daranno molto filo da torcere. Dovrebbe tenervi impegnati per un bel po'. 90 | 89 |

**IL GIUDIZIO** Non bello come Duke, ma resta pur sempre uno dei migliori giochi usciti per Saturn.






Final Fantasy 7 non va sul leggero per quel'che concerne i contenuti. È una sordida storia di travestimenti con abiti del sesso opposto, prostituzione e addirittura pipì in mezzo alla strada! A parte gli scherzi tutti e tre gli episodi "incriminati" sono presenti anche nella versione PAL e non censurati. Grazie, ragazzi!




Entrata solo per ragazze? Come diavolo riusciremo a entrare lì dentro allora? Fnrgh!

## Il più grande gioco del mondo approda finalmente in Europa. Bello da impazzire!

# FINAL FANTASY 7

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, MD, N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation





***Un gioco che ha venduto milioni di copie in Giappone. Un gioco che ha avuto un team di sviluppo di duecento persone al lavoro giorno e notte per due anni. Un gioco così pieno di immagini realizzate con Silicon Graphics che praticamente qualsiasi compagnia dotata di Silicon Graphics ha contribuito a creare. Un gioco su ben tre CD. Un gioco che, stando ai nostri cugini giapponesi, è il più grande mai realizzato, e io ne ho una versione PAL completa nelle mie mani tremanti. Proviamolo!*** Prima, però, qualche domanda. Volete parlare delle peculiarità dell'Elmo Incantato? Sapete cosa sono i punti ferita? Capite l'importanza di pozioni e punti esperienza? In breve, vi piacciono i giochi di ruolo? Se la risposta è affermativa, smettete pure di leggere e fiondatevi a comprarlo. Final Fantasy 7 è il vostro più ardito sogno divenuto realtà. Chi ha risposto di no alla domande precedenti avrà invece bisogno di convincersi in qualche modo. Vedete il numero alla fine del titolo? È un sette. Già, questo è solo il settimo gioco di una lunga saga incredibilmente popolare in Giappone: Final Fantasy, per l'appunto. Traduzioni in inglese della serie erano state riservate finora solo al mercato statunitense, con questo settimo capitolo la serie approda invece anche nel vecchio continente. Tutti sapevano che la saga era fantastica, ma solo un gruppo di eletti che acquistavano i giochi d'importazione ne era certo: Final Fantasy 7 mette fine a qualsiasi discussione. Non vi servirà sapere nulla sui precedenti capitoli: la splendida storia di Final Fantasy 7 vi terrà incollati al monitor dal primo istante. Vestirete i panni di Cloud, che si è appena unito ad Avalanche, una banda di coraggiosi guerrieri intenti a frenare le costruzioni tecnologiche, deleterie per il pianeta, della potente corporazione Shin-Ra. I suoi nuovi compagni inizialmente non gli credono, poiché è stato precedentemente un membro di Soldier, nucleo militare della Shin-Ra, ma ben presto Cloud




Raramente visiterete un posto più di due volte e tutti sono graficamente fantastici

Square sta andando davvero alla grande, e grazie agli introiti di FF7 sta reclutando i più grandi programmatori del Giappone per stupire ancora di più in futuro.

## La mia "Materia" preferita...

*Wow! Fantastico! In Final Fantasy 7 la "Materia" è una sostanza particolare (presente in svariate forme lungo il gioco) che vi consentirà di infondere ai vostri personaggi poteri magici impensabili. Le vostre armi e armature hanno un certo numero di slot all'interno dei quali potrete collocare le sfere di Materia. Il bello è che starà a voi decidere come combinarle fra di loro e capirne esattamente il funzionamento. Dovrete fare molti esperimenti e analizzare gli schermi di status dei personaggi. Comunque sia, ciò aggiunge un nuovo livello di complessità alle battaglie.*




Premendo Triangolo in qualsiasi momento accederete all'essenziale schermo delle opzioni.



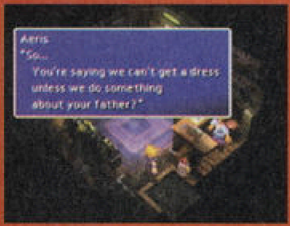

Piazzate la Materia che avrete trovato negli slot delle vostre armi per attivare differenti abilità.



Vedete quel volatile? È un Chocobo, una comparsa costante nella serie FF7. Ci sono anche delle corse di Chocobo.




Premendo Cerchio potrete saltare i dialoghi, ma la storia è così bella che alla fine non lo farete mai.




Travestendoci naturalmente! Ma dove sarà andato a finire il sarto? Dove vi aspettereste...




...ovvero al bar a bersi un goccetto! Cercate di farvi fare un vestito da questo ubriacone.




Voilà! Ora potrete passare "inosservati" ed entrare nell'ambiguo edificio! Semplice.









conquisterà il posto che gli spetta all'interno del nuovo team. Il miglior modo di capire come funziona il gioco è pensare a Resident Evil. Perché? Per il semplice motivo che ogni locazione presenta un fondale pre-renderizzato, con tutti i personaggi e gli oggetti costruiti da poligoni.
Fortunatamente, come per il titolo CapCom, l'effetto finale è fantastico. A dirla tutta è anche meglio di Resident Evil, grazie a telecamere più varie e cambi di ripresa fantastici. Un momento Cloud e il gruppo sono vicinissimi al punto di ripreso, e pochi secondi dopo appaiono come puntini all'orizzonte. Un leggero movimento del pad direzionale ed ecco Cloud correre lungo oscuri vicoli, strisciare sui muri, dentro un treno, su per una scala per ritornare poi alla vista ravvicinata. È incredibile. I fondali inoltre sono solitamente molto più grandi di una schermata: ciò significa che scrolleranno fluidamente per un po' prima che la camera cambi il punto di ripresa. Come ci riesce? Soli il cielo lo sa. E c'è anche un gran numero di scene in full motion video. Raggiungete alcuni punti del gioco e assisterete a incredibili esplosioni e a filmati coreografici, simili a nessun altro inserto in full motion video che voi possiate aver visto finora. In Final Fantasy 7 non c'è soluzione di continuità fra il gioco vero e proprio e i filmati. Raggiungete un punto e un filmato in full motion video partirà staccando fluidamente dalla scena per poi tornare su Cloud, il quale a telecamera di nuovo ferma sarà completamente comandabile. Guardate il Box 'Ma....Ma....Come?!' per maggiori dettagli: è opera di Belzebù!
Sostanzialmente il gioco è simile a un film da svariati milioni di dollari. Tutto nel gioco è già previsto, la storia è scolpita nella pietra, e mentre giocate non farete altro che svelarla poco a poco, parlando con i personaggi che in molte occasioni agiranno autonomamente per "recitare" delle parti non interattive di solito mirate a far dipanare ulteriormente la storia. All'inizio tutto ciò potrà sembrare un po' sconcertante quando vorrete correre alla scena successiva, e invece il vostro alter ego Cloud si metterà a discutere con la gelosa Tifa. Vedete, Cloud è un dongiovanni e tutte le fanciulle nel gioco, prima o poi, restano colpite dalla sua prestanza e dalla sua spada. I giapponesi amano questo genere di cose: Cloud è un duro, tiene i sentimenti per sé, è fortissimo in combattimento e fa impazzire le ragazze che gli ronzano intorno. Cloud è reso molto simile a un eroe del tipo Clint Eastwood/Jena Pliskin, mentre il suo compagno Barret, boss di Avalanche, ricorda molto Mr. T, con il suo tipico slang americano, e la sua stazza non indifferente. Complessivamente la traduzione inglese, lingua che per giocare dovrete conoscere, risulta ben riuscita. Forse ci sono troppi americanismi, ma, anche se a volte potreste aver voglia di saltare dei dialoghi per

## Dove sono andati tutti?

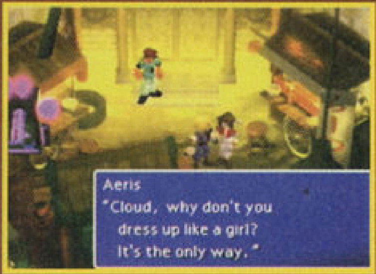
*Un aspetto un po' strano di FF7, al quale bisogna un po' fare l'abitudine, è quello relativo alla scomparsa dei membri del vostro party. Per semplificare le cose*




*voi controllate soltanto Cloud. In realtà però con voi ci potrebbero essere anche altre due persone. Dopo le conversazioni e le sequenze animate, i vostri compagni convergono verso il vostro personaggio, lasciando solo Cloud visibile. Camminate per un po' e, in battaglie o nel caso di altri eventi interessanti, "usciranno" nuovamente dal vostro corpo.*






I fondali sono tutti prerenderizzati, e i personaggi poligonali vi si integrano perfettamente rendendo il gioco una gioia per gli occhi.

Che pazzia perversa è mai questa? Avete mai voluto vestirvi da ragazza? Bene, ora potete! Avanti, non siate timidi!










Quando un personaggio viene colpito la sua barra di limite si riempie. Quando è al massimo potete assistere a una mossa speciale.






Grande, è un ragazzo sulla tazza! IATZZ!
I giapponesi vanno pazzi per queste cose.




Dopo ogni attacco appare un numero sopra al nemico che mostra quanto danno gli avete inflitto.

# Presentazioni...

*Ci sono circa 50 personaggi nel gioco, ma questi sono quelli più importanti. Lasciamo a voi il compito di trovare i rimanenti...*



**Cloud Strife**
*Chi sono? Dove sono? Che cos'hanno i miei capelli? Cloud siete voi. Ora siete dei fighetti, e rappresentate un ex-soldato della Shin-Ra la cui memoria è stata cancellata, ma che soffre di continui flashback. Ora siete un membro del team Avalanche.*

**Aerith Gainsbourg**
*Venditrice ambulante di fiori prima di incontrarsi con Cloud e restare imbrigliata nella lotta contro la Shin-Ra. La Città di Midgard non è un bel posto dove vivere. Conoscitrice delle strade e abile nelle arti magiche, sembra avere un debole per Cloud.*

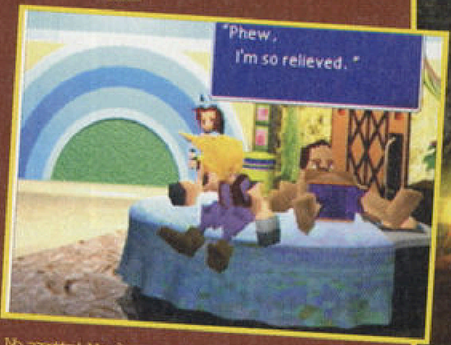




**Barret Walace**
*"Cosa diavolo stai guardando? Idiota!" Pensavate che Mr. T fosse morto dopo aver indossato l'ennesima collana? Sbagliato! Egli rivive in quest'incarnazione digitale nei panni di Barret Wallace, leader di Avalanche di grande prestanza fisica.*

**Tifa Lockhart**
*Una barista con grandi abilità nel combattimento. Fatela arrabbiare e vi spaccherà il muso. Aveva una specie di relazione con Cloud durante l'infanzia, e sembra essergli ancora affezionata. Un brutale scambio di opinioni con Aerith sembra molto probabile.*





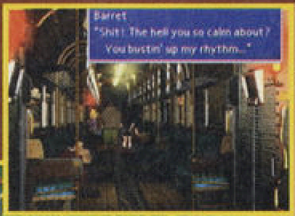

No aspetta! Non è come sembra! Cloud rischierà uno spiacevole incontro con un boss.



Volete la prostituzione? FF7 ha tutto. Siete quel tipo di persone che rifugge i piaceri della carne? Se è così, meglio tacere le parti più gustose di FF7.

Guardate! Fantastico! Brillante! Da infarto!

Cloud e le cosiddette lucciole della notte.






correre alla prossima sequenza di azione, in realtà non lo farete mai, per quanto sarete presi dalla trama. In effetti potrebbe piacervi così tanto, con i suoi colpi di scena e la fantastica caratterizzazione dei personaggi, da portarvi a sottovalutare uno dei punti nodali del gioco: le battaglie casuali. Piuttosto che affidarsi a un'azione in real-time, i combattimenti avvengono casualmente, e di tanto in tanto vi troverete catapultati in un'arena per combattere i nemici di turno. Non li vedrete arrivare e non potrete evitarli: è tutto lasciato al caso. Le vostre forze si disporranno sul lato destro dello schermo (potrete essere da soli o fino a tre elementi), mentre quelle nemiche (orde di piccoli mostri o singoli enormi bestioni) sul lato sinistro. Tutto accadrà in maniera molto comprensibile mentre procederete a impartire ordini nei turni di combattimento. Quando la barra del tempo del vostro personaggio sarà piena, dovrete scegliere un attacco (sia fisico che eventualmente magico) e quale nemico volete colpire. Dopo poco il personaggio eseguirà quanto voi avete deciso: più facile di così! I principianti opteranno per il combattimento a turni che consente di pianificare con calma le proprie mosse, mentre i più pronti potranno dilettarsi con la modalità in tempo reale. In quest'ultima dovrete agire più in fretta e i nemici non vi aspetteranno, dandovi filo da torcere sin da subito. Molto emozionante, comunque. Se andate pazzi per l'esplorazione e siete catturati totalmente dalla storia c'è la possibilità che le interruzioni generate dalle battaglie vi annoino un po'. Noi vi consigliamo di considerare le battaglie come una parte vitale del gioco e di gustarle appieno. Ci sono tantissime armi da provare, miriadi di attacchi magici da imparare e più andrete avanti, più le battaglie si faranno entusiasmanti. I diversi nemici richiederanno, inoltre, diverse strategie per essere sconfitti in maniera efficace. I fanatici dei giochi di ruolo sicuramente ameranno alla follia tutto ciò fin da subito, mentre gli altri lo faranno col tempo.



Sappiamo cosa state pensando. Vi immagino dialogare. Giocatore 1: "Se c'è una storia predefinita vuol dire che c'è una fine e un inizio, giusto? E ciò significa che il gioco ha una longevità limitata, che non ci giocherò più dopo averlo finito, vero?". Giocatore 2: "Forse hai ragione. Potresti volerci giocare di nuovo, ma la terza volta, con tutti i "secret" scoperti forse no.". Giocatore 1: "Inoltre, con tutti quei filmati in full motion video i tre CD conterranno tutta forma e niente sostanza, vero?". Come si sbaglia il povero Giocatore 1. Ancora una volta qualche forma di arcana magia è stata usata per rendere Final Fantasy 7 il più immenso gioco di sempre. Raramente vi

## Una versione tutta europea!

***La versione europea è leggermente diversa dall'originale in giapponese, ma non è una cosa negativa. La versione giapponese presentava un numero ancora maggiore di battaglie random potenzialmente frustranti, con poca possibilità da parte del giocatore di evitare di essere continuamente attaccato. In Europa non siamo così patiti dei combattimenti e quindi la frequenza di questi incontri è stata ridotta. Ciò consente al giocatore di godere maggiormente della trama, che in questa versione scorre molto più fluidamente.***
***Un'altra novità è rappresentata dalle uscite di ogni schermata, che in questa versione potranno essere evidenziate da piccole freccette. Premendo Select infatti questi aiuti compariranno su schermo, insieme a una mano puntata sul vostro personaggio, utile quando vi siete persi dietro a elementi del fondale oppure quando è troppo piccolo su schermo.***




Per fortuna ci sono meno battaglie casuali. Noi europei preferiamo esplorare indisturbati.



I giapponesi erano costretti a capire dove fossero le porte e le uscite. Non troppo difficile vero?



Premendo Select nella versione europea avete più chiara la vostra posizione sullo schermo.







Il vostro team si prepara alla battaglia. Se venite attaccati da soli, però, potrete dover vedervela brutta.



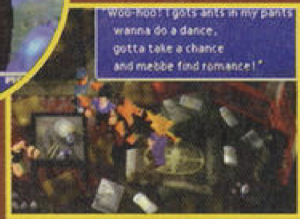



Ci sono centinaia di nemici da affrontare nel gioco.








Non vi stancherete mai della stupenda azione di gioco. È davvero appassionante.



Avete 150 ore libere per giocare e finire Final Fantasy 7? Significa due ore a notte per 75 giorni di seguito!

Dovete essere agilissimi con le vostre dita per sopravvivere nella modalità real-time. È quasi come un beat-em-up.




## Ma... ma... come?!

*Che razza di trucco è questo? La possibilità di fondere azione e full motion video senza stacchi e caricamenti? Sì! I primi 60 secondi di gioco dimostrano perfettamente questa caratteristica. Il gioco inizia con una ripresa ravvicinata di Aerith la fioraia per poi zoomare fuori per riprendere Midgard e i suoi impianti industriali. Questa ripresa viene poi inframezzata con stacchi su un treno che sta per giungere a Midgard, mentre la camera si sposta a inquadrare la stazione. Non appena la telecamera si fermerà vedrete scendere dal treno il team Avalanche e avrete già il controllo della situazione. Niente schermi neri e tempi di caricamento, solo una fluida transizione FMV-gioco. Incredibile.*




capiterà di visitare lo stesso posto due volte, e ogni locazione è unica e assolutamente splendida. Ci sono moltissime parti nel gioco, e ogni volta ne vedrete solo alcune. Ho giocato a Final Fantasy 7 per circa 50 ore (un timer interno vi tiene informati) e sono ancora al primo CD. Fidatevi, questo è il più grande e il più meraviglioso gioco di sempre. DOVETE comprarlo, è semplice. Se avete un PlayStation, comprate Final Fantasy 7.




Scoprite chi possiede il segreto degli strani flashback di Cloud. Una storia davvero fantastica, non trovate anche voi?

Spesso perderete il controllo dei personaggi mentre porteranno a termine azioni importanti. Divertente!







Tsk, come eh? Non solo adorano tutte Cloud, ma egli stesso non può fare a meno di salvarle da ogni pericolo.

| FINAL FANTASY 7 | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | Square Soft |
| PREZZO | 109.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Seconda a nessuno. Splendidi fondali pre-renderizzati e accattivanti attori poligonali. 94 | La musica è ben caratterizzata, ma povera tecnicamente. Gli effetti sonori, invece, sono ottimi. 84 | Grande divertimento esplorativo e frenetiche battaglie in tempo reale. Non vi annoierete. 94 | Il più grande e vasto gioco che abbiamo mai potuto provare. Lo giocherete per mesi. 99 | |

**IL GIUDIZIO** Nuove sorprese e grafica e giocabilità brillanti vi aspettano a ogni angolo. Salite a bordo e gustatevi quest'esperienza imperdibile

DISPONIBILE PER
PC
VERSIONE RECENSITA PlayStation

## Salta, salta, Mr. Devil!

*Ogni star delle piattaforme che si rispetti deve avere mosse alla Mario: è la legge! Jersey Devil può saltare, fare salti mortali, spingere e tirare oggetti, lanciare le cose e aprire le ali per planare dove vuole...*


Il piccolo JD plana come una piuma trasportata dal vento... LIBERO!!


Raccogliete le casse e tiratele ai nemici!


Può spostare le casse per raggiungere i posti inaccessibili.

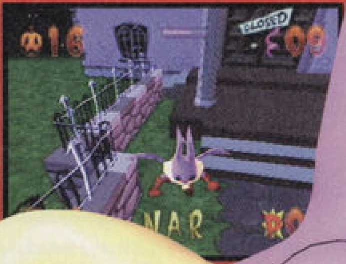

Si può arrampicare sulle pertiche come una scimmia!


Distruggete le casse come in Bandicoot e raccogliete le zucche.


Jersey Devil salta come ogni star delle piattaforme deve fare.


Un salto mortale e il nemico sparisce in una nuvola di fumo!!!


Bella grafica, ma poca azione. Questo è JD.




*Alla Malofilm, casa produttrice di Jersey Devil, producono cartoni animati per la televisione americana e canadese, e si vede!*

***Dopo la misera figura di Croc, ecco l'ultimo gioco in stile Mario per PlayStation!***

# JERSEY DEVIL

***Nei prossimi mesi il PlayStation ospiterà una folla di giochi che tenteranno di assestare un calcio targato Sony al trono di Mario: Croc è già disponibile (anche se... mmm... non è granché...), si attende il seguito di Crash e adesso, prima che inizi la "grande corsa" con Earthworm Jim, Captain Blasto, Gex 3D e il resto, arriva Jersey Devil.***
***Il protagonista è un diavoletto dalle orecchie a punta creato dalla fantasia della Malofilm, casa di animazione canadese, e sembra un incrocio tra un personaggio della Warner Bros e un personaggio più alla Sonic.***

L'opinione più diffusa sui platform in 3D è che sembrino un cartone animato interattivo, e Jersey Devil è sicuramente il gioco per PlayStation che si avvicina di più a questa definizione. La grafica è superba, con fondali tipo Hanna & Barbera e animazioni spettacolari. I livelli sono vere e proprie aree 3D, con un'azione più varia di Croc e quadri più ampi. Per dirla semplicemente, è il primo vero platform 3D per il PlayStation.

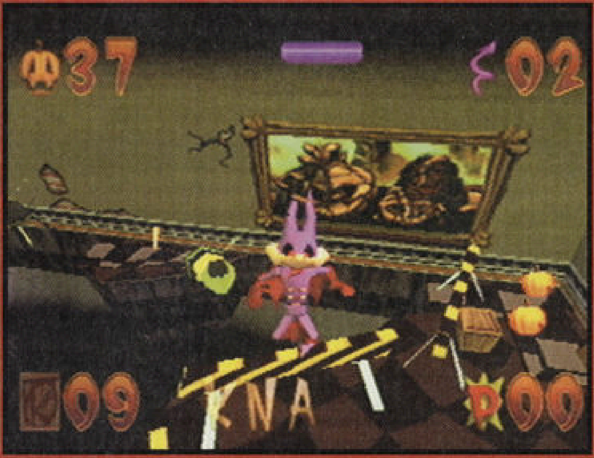
Naturalmente non poteva mancare il cattivo di turno, nelle vesti del Dottor Knarf, e la sua terribile banda di vegetali mutanti. Ma non vi preoccupate di lui, perché in sostanza il gioco si riduce al puro elemento platform: dovrete districarvi alla ricerca delle 5 lettere che compongono la parola "KNARF" per passare ogni volta al livello successivo.

La quantità di salti al minuto è impressionante, con tanto di piattaforme galleggianti che emergono dallo sfondo in 2D. La distanza dei punti di partenza vi farà stare con il fiato sospeso a ogni salto, visto che un passo falso potrebbe riportarvi indietro di qualche chilometro! Si accede infine a tutti i livelli da una piazza centrale in 3D su cui si aprono i nuovi livelli e i quadri bonus mano







JD, al contrario di Croc, se la cava bene sugli steccati: giudicare dove si atterrerà non è così difficile e la planata vi darà la possibilità di riparare ai vostri errori.



Tema: cosa sarebbero i giochi di piattaforma senza i salti con avvitamento?



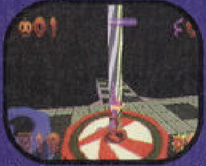
Anche se è 3D, non ci si può guardare intorno.

## Tic, toc, tic, toc, tic, toc...

*Mmmm... mi sembra di averlo già visto... un livello ambientato in un orologio. Anche se è ben distante dall'imbattibile cura dei livelli di Mario, è un livello ben fatto: dovrete scalare i meccanismi per mettere a posto gli ingranaggi. Mettete in moto il meccanismo e si aprirà una sezione totalmente nuova del gioco.*



Scalate questi meccanismi come il nemico della nazione Sony...



Dovrete darvi da fare con questi ingranaggi per far ripartire l'orologio.



Per raggiungere la cima possono servire salti precisi.



Tutto a posto, salite sull'ascensore per il prossimo livello.



Una volta in cima a questo palo, solo una planata vi separerà dal nuovo livello nascosto nella cupola.



Dovrebbe andare tutto con la precisione di un orologio quando il tipo con le orecchie a punta avrà finito...



Aprite queste casse per trovare la F di "KNARF"

## In piazza!

*Da questa piazza in 3D si selezionano i livelli: i cancelli danno accesso alle varie sezioni. Meglio dell'isola di Croc, ma non può competere con il castello di Mario, ci dispiace.*



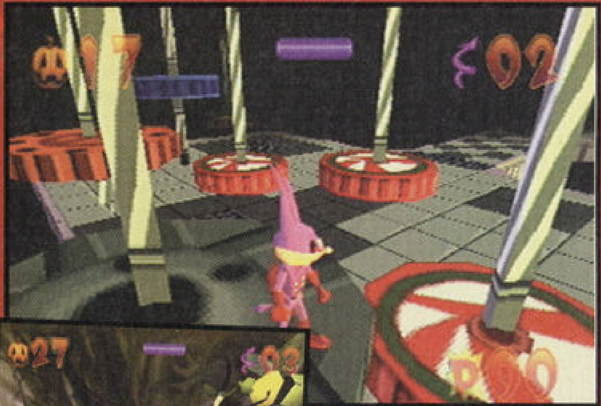
Questo è il centro della città di Jersey e l'entrata ai livelli del gioco.



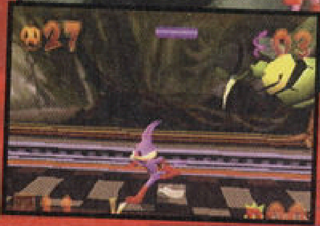
Nuovi quadri si aprono non appena completate gli altri. Attraversate i cancelli...



...e vi troverete nel parco. Le lettere si trovano in cima alle fontane.



Lasciate Jersey Devil da solo per qualche minuto e si gratterà il culetto viola.



Corri come un diavoletto, o Jersey City sarà invasa dal malvagio Dr. Knarf.

## Cattivi si nasce

*All'aspetto cartoonesco di JD contribuisce il look di alcuni nemici. Possono essere tutti eliminati con un salto mortale. Sfortunatamente, anche se sono molto ben fatti e dimostrano una certa immaginazione contorta da parte della Malofilm, sono sparpagliati per il gioco, che è quasi tutto basato sul salto.*



Queste zucche lanciano bombe al povero JD.



Grossi ragni pelosi vi faranno cadere dalle piattaforme.



Attenzione... questi tipacci vi tireranno delle casse... fategliela vedere!



Attacco delle api assassine! Attenzione all'energia !



Queste specie di cicogne attaccano sempre in trio... uccidetele!

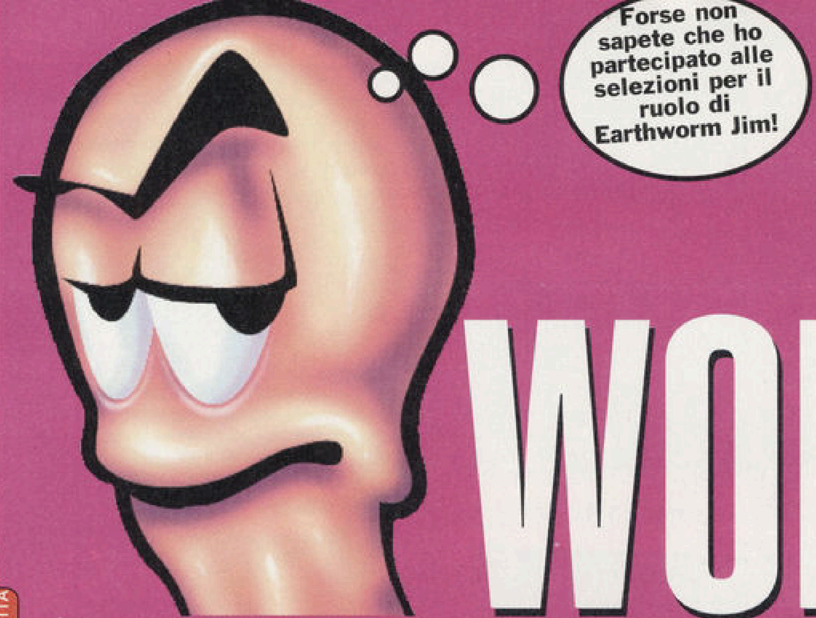
a mano che si prosegue nel gioco.
Anche se sono stati fatti notevoli sforzi di creatività, però, Jersey Devil soffre quando viene confrontato con Mario 64. E se pensate che sia troppo ambizioso volersi confrontare con "il più bel gioco del mondo", Jersey Devil almeno ci ha provato.
Come in Croc, ci sono un sacco di cose prese "a prestito" dalla Nintendo, ma da nessuna parte si vede un design altrettanto brillante: Jersey Devil risulta un po' statico e a giocarlo si prova un senso di incompletezza, come se qualcuno avesse preso Mario e gli avesse tolto tutte le decorazioni... I nemici sono pochi e molto distanti, i puzzle non vanno molto oltre la ricerca di qualche interruttore e, in generale, non c'è molto da fare oltre a concentrarsi sul prossimo salto mozzafiato.
Anche se non può competere con Mario, Jersey Devil supera nettamente Croc, grazie alla maggiore immaginazione e a una brillante grafica 3D.
Si tratta sicuramente del migliore platform 3D attualmente disponibile per il PlayStation ma, in definitiva, nonostante l'apparenza cartoonesca, non offre poi molto di più del vecchio salta-e-raccogli, ben lontano dai livelli del capolavoro Nintendo. Il diavoletto dalle ali di pipistrello merita lunghe occhiate da parte degli appassionati del genere, ma aspettiamo il verdetto su Crash 2 e gli altri prima di capire se si tratta del platform PlayStation per eccellenza.

**JERSEY DEVIL**

| | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | Ocean/Malofilm |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Molto ben disegnato il protagonista, e alcuni livelli sono spettacolari. È il tutto è in 3D! 86 | Pochi effetti, del tipo splat e boing, niente di eccezionale. 67 | Un platform "puro", ma gli enigmi sono pochi e i livelli un po' scontati. 76 | Ci sono 11 grandi livelli divisi in centinaia di quadri. È imponente e terribilmente difficile. 79 | 78 |

**IL GIUDIZIO** *Il primo platform completamente in 3D per PlayStation. Ha un aspetto grandioso, molti livelli, ma può ancora migliorare.*






E così ti senti fortunato? Mmm, non credo proprio.

# WORMS 2

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PC

PlayStation

***I** mondo dei videogiochi è pieno di eroi inverosimili. Chi avrebbe mai osato pensare che una fanciulla dai lunghi capelli di nome Lara, con tanto di poligoni sporgenti, avrebbe catturato il cuore e la mente di un'intera generazione di videogiocatori? E che un italiano in tuta blu con i baffi spioventi avrebbe conteso a un porcospino altrettanto blu il trono del mondo dei platform? Ammettiamolo, però, questi eroi non sono poi più strani dei piccoli, viscidi insetti che popolano i nostri giardini. Esatto: i vermi sono tornati per un altro giro di esilarante violenza cartoonesca!***

Ormai dovreste sapere come funziona. La vostra squadra di vermi occupa un livello, insieme a un certo numero di altre squadre. Avrete quindi la possibilità di usare una varietà sempre crescente di armi sui vermi del vostro nemico: l'ultimo verme che rimane vince. Semplice, e anche se il concetto di base rimane lo stesso del primissimo gioco, gli sviluppatori hanno curato tutti gli altri aspetti per creare un secondo episodio piuttosto che il tanto atteso data disk. La grafica non è più semplicemente copiata dalla versione Amiga, questa volta è molto più divertente e ricca, con personaggi più grandi, fondali più colorati e più animazioni dappertutto. In realtà, più che una conversione a metà sembra un gioco per PC. E, soprattutto, Worms non sarebbe Worms senza le armi più pazzesche che si siano mai viste in un gioco: parliamo di pecore esplosive, vecchiette impazzite, bombe banana o vasi Ming: non troverete nessuna di queste armi in Quake!!! Il miglioramento decisivo è comunque costituito dalle nuove opzioni: adesso è possibile creare una partita in singolo o multiplayer esattamente come si vuole. La più ampia scelta di opzioni mai esistita vi consentirà di decidere addirittura la



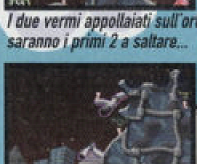
Il verme della squadra verde si rallegra vedendo il cratere, e vi sotterra le sua bombe.

Sono tutti e due ben difesi dagli attacchi dall'alto: ci vorrà un po' di abilità per vincere.

I fondali sono meravigliosamente caotici: un capolavoro!

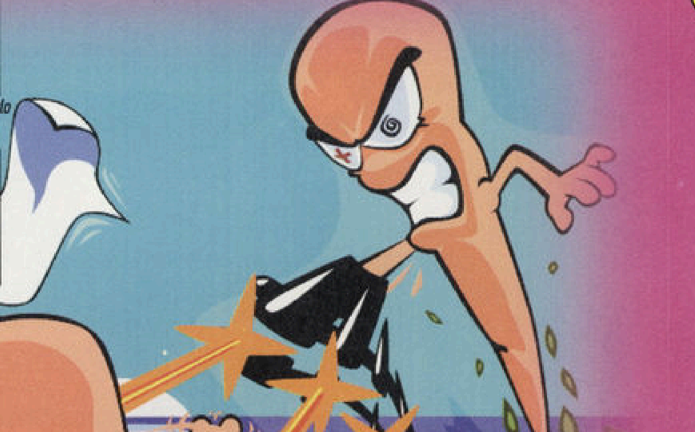


I due vermi appollaiati sull'orlo saranno i primi 2 a saltare...



Ecco quello che si chiama una bomba a mano accurata!

*Nessun gioco in multiplayer è più divertente o entusiasmante di Worms 2: non c'è nulla di così cervellotico e pazzesco. Eccezionale.*

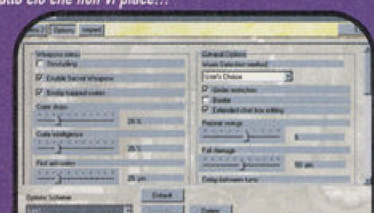


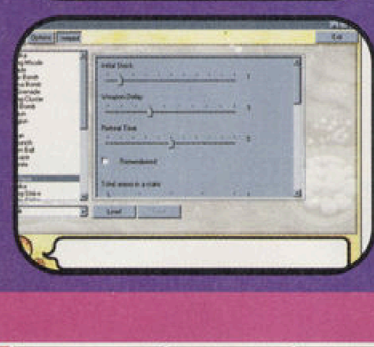




## Opzioni!

*Volete cambiare qualche opzione di gioco? Nessun problema. In queste due schermate avrete la possibilità di cambiare ogni opzione del gioco e di decidere quante armi di ciascun tipo volete. È difficile non amare un gioco che permette di cambiare tutto ciò che non vi piace!!!*





## Armi per tutti i gusti!

*Potreste usare soltanto il lanciarazzi... ma perché limitarsi quando si hanno a disposizione tanti simpatici giocattoli da usare contro i propri avversari?*




| | | | |
|---|---|---|---|
| Un mortaio. Ci vuole un po' di pratica per usarlo. | UZI? Non so cosa sia amico, ma fa male. | La bomba-pecora. Rimbalza per lo schermo. | Giù da grandi altezze con il paracadute. |
| Colpo aereo. Vai con le bombe! | Dragon Punch. Questi ragazzi si divertono. | Fiamma ossidrica. Devastante. | Teletrasportatevi in un posto sicuro con questa icona. |
| Napalm, si sparge sul pavimento e si infiamma. | Flaming Punch. La stessa cosa. | Il trapano. Sistemate qualcuno per bene. | Non costruitele nella vostra camera. |
| Bomba a mano. Ampio raggio. Molto efficace. | Mmm... i vermi sanno dare i pugni? | La corda ninja vi farà dondolare come Tarzan. | Strana arma, eh? Provate a immaginare che cos'è... |
| Bomba. Ampio raggio, molto efficace. | Usa le bombe-vecchietta. | Questo serve per uscire da un ingorgo. | È vostra nonna: sparatela e ridete! |
| Fucile da caccia. BUCATELI!!! | Piantatelo sulla testa di un verme e scappate! | Questi oggetti (tasto F8) non sono armi. | Saltate un turno se non avete abbastanza fegato. |
| Fucile. Occhio al rinculo e avvicinatevi per usarlo. | Mine. Lasciatele a terra, correte e ridete. | Grande danno, molto scorretti, ma divertenti! | Ok... arrendetevi come una femminuccia!! |


*Il verme più in alto è in netto vantaggio qui.*


*Potete soffiare le mine verso gli altri vermi per ridere un po'.*

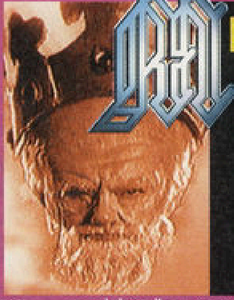

*Questo mortaio rovinerà la giornata a qualcuno.*

lunghezza delle micce della dinamite o delle mine! Il cambiamento più importante rispetto alla versione precedente è però la possibilità di decidere quale verme controllare (non bisognerà più giocarli tutti a turno) in modo che, se uno è in pericolo, sarà possibile salvarlo invece che vederlo morire miseramente. Fino a otto giocatori potranno giocare contemporaneamente, e ne risulterà un gioco coinvolgente, veloce e vendicativo. Vedrete che finirete per prendere ogni colpo come qualcosa di personale (tremerete per il modo in cui i vostri avversari tormenteranno con fredda crudeltà uno dei vostri vermi), e il clima farà in fretta a riscaldarsi... Basta inoltre una sola console per una partita in multiplayer, un'opzione che nessun altro gioco per più di due giocatori può offrire. Worms 2 è divertentissimo ed è uno dei giochi più belli e coinvolgenti che mi sia mai capitato di vedere.

La struttura del gioco in singolo, basata sulle missioni, è superiore a quella dell'originale, e con il fatto che le opzioni e le squadre cambiano continuamente riuscire a finirlo è una vera sfida.

Worms 2 non si affida a una grafica mozzafiato: è giocabilità allo stato puro.

Basta una sola partita in multiplayer e vi ritroverete arpionati come un verme all'amo.



## MEGATRUCCO

### NINJA!

*Imparate a usare la corda ninja per uscire dai luoghi troppo stretti. È utile anche se selezionate la dinamite mentre vi dondolate e usate la spinta per lasciarla cadere in testa a qualcuno. Attenzione: assicuratevi di potervi portare fuori tiro!*



## La marea sale...

*Per impedire ai giocatori di usare tecniche poco corrette, come mettere i vermi al sicuro in superficie e lasciarli lì, dopo un tempo prestabilito l'acqua che scorre attraverso tutti i livelli inizierà a salire, travolgendo e annegando chiunque incontri... sarà una morte lenta e dolorosa, e sarà colpa vostra!!*


*Userete il prossimo turno per eliminare uno di questi tizi o per andarvene?*


*Potreste teletrasportarvi al pronto soccorso ma rischiereste ancora di affogare.*


*Non c'è modo di fermare chi cade dall'alto.*

*Uccidete due vermi in un colpo solo e avrete il replay del vostro colpo da maestro.*




*Tutti perderanno punti dopo questo colpo selvaggio: coalizzatevi contro chi ha sparato!!*










**WORMS 2**

| | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PC |
| GIOCATORI | da 1 a 8 |
| DA | Microprose/Team 17 |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Nulla di eccezionale, ma abbastanza cartoonesca, in perfetto accordo con lo stile del gioco. 76 | I suoni dei vermi possono diventare antipatici e gli effetti avrebbero potuto essere migliori. 74 | Tonnellate di armi diverse e una giocabilità vendicativa e avvincente lo rendono irresistibile. 90 | Un gioco completamente personalizzabile con modalità multi-player non diventa mai noioso. 90 | 90 |

**IL GIUDIZIO** Grandi carneficine nelle missioni in singolo e un combattimento selvaggio in multi-player. Grandioso.

# SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

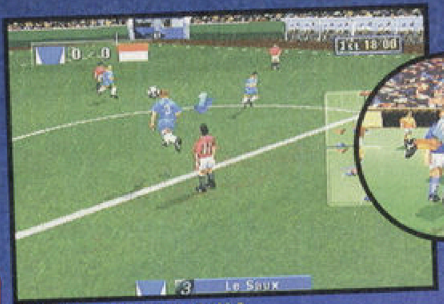



*Ecco la schermata delle opzioni. Potrete scegliere una squadra internazionale oppure una di club.*

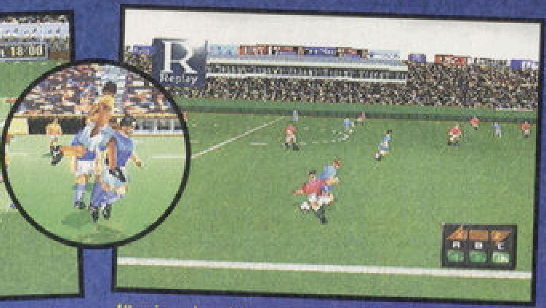
**Il calcio non è un gioco per signorine, questo lo sappiamo tutti. Ma sarà un gioco per il Saturn?**



*La visuale lontana laterale è la migliore se volete guardavi attorno.*



*"Rigore c'è quando arbitro fischia"*



*Attenzione al moviolone.*

DISPONIBILE PER: PC

VERSIONE RECENSITA

**Il primo Sega Worlwide Soccer è stato il primo gioco a poter rivaleggiare veramente con i titoli della serie International Superstar Soccer, ma quest'ultima versione non costituirà una grossa sfida per i rivali.**

Il più grosso difetto di Sega Worlwide Soccer '98 consiste nella gestione dei portieri.
La Sega afferma che la loro intelligenza artificiale sia stata migliorata: sono veramente sicuri? Forse si stanno riferendo alla loro triste tendenza a correre verso il pallone, prenderlo e poi passarlo gentilmente al primo attaccante che capita.
Non è che lo si possa definire proprio un gran bel miglioramento: i portieri presentati nel gioco sono quelli che ogni attaccante vorrebbe trovare almeno una volta nella vita, specialmente quando si girano e corrono verso la propria porta, lasciandola sguarnita ai tiri degli avversari.
Non c'è dubbio, però, che le animazioni siano veramente molto curate.
Alcuni movimenti sono impressionanti e sembrano migliori di quelli che i più grandi calciatori professionisti potrebbero realizzare nei loro giorni migliori. Il gioco inoltre è veramente immediato e molto divertente, anche per i principianti.
Infine, non passerà tanto tempo prima che vi divertiate di più a sentire i commenti bizzarri che a giocare. Già, anche i telecronisti costituiscono un fattore negativo di questo titolo...
Nonostante a parlare ci siano Jack Charlton e Gary Bloom, i programmatori sono riusciti a far far loro una magra figura.
Commentano infatti regolarmente frasi come "Che salvataggio brillante", quando il tiro è uscito e il portiere non si è neanche mosso. Il commento è veramente esilarante perché, in pratica, non ci azzecca mai.
Così, a parte i citati problemi relativi all'intelligenza artificiale dei giocatori (anche se comunque ci sono stati alcuni miglioramenti che

## Vai, Gigi Simoni, vai!

Scegliete la squadra che, pur valendo miliardi, non riesce a vincere nulla oppure un club minore che stupisce?

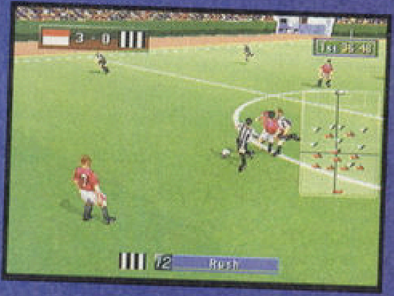
Divertitevi con le varie squadre, specialmente a inserire i nomi a seconda delle vostre preferenze.

Poi cambiate la formazione e datele una buona struttura organizzando le giuste tattiche per vincere la partita.



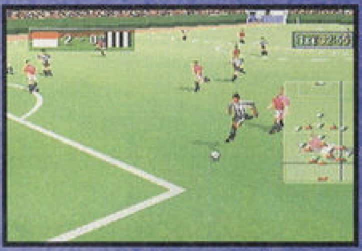






*Arbitro, si è buttato! Dico la verità! Io non l'ho toccato!*



*Partirà una legna dall'angolino dell'area o sarà una ciabattata?*



*Il portiere era un po' fuori porta in quest'occasione.*

Beh, l'influenza del primo Worldwide Soccer è evidentissima. In ogni caso, su Saturn, i giochi della serie WWS sono migliori rispetto a quelli della serie Actua.






Un meraviglioso stacco! Complimenti.



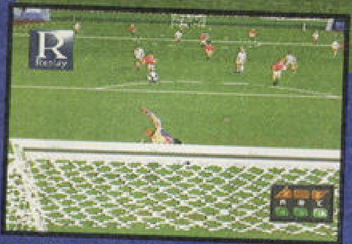

## Ma sei cieco?

La prima cosa che farete è scegliere la modalità dei calci di rigore e scatenarvi un po' con il Brasile.

Calciate dritto. Il portiere è un po' troppo scemo per capire e continuerà a tuffarsi di lato.








Grande parata del portiere!

hanno incrementato il realismo del team gestito dal computer), il cambiamento principale è relativo all'aggiunta delle squadre di club, con giocatori che si comportano come le loro controparti umane. Come molti giochi sportivi, però, Sega Worlwide Soccer '98 è molto più coinvolgente nella modalità per due giocatori.

Nonostante l'intelligenza artificiale dei giocatori sia a tratti scadente, potrete infatti divertirvi con un gioco che comunque rispetto al titolo originale offre alcuni miglioramenti e perfezionamenti.

Sicuramente non ha nulla a che fare con la famiglia di giochi del calcio della Konami, ma non lasciatevi influenzare troppo dal confronto: su Saturn non si trova di meglio e può risultare più che divertente per tutti gli appassionati di calcio, soprattutto di quelli che cercano una discreta dose d'azione.

## Tutti negli spogliatoi.

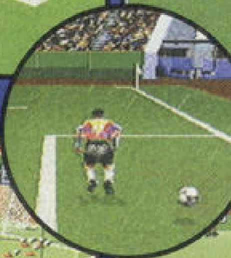
*Portate i ragazzi negli spogliatoi dopo i primi 45 minuti e date loro le ultime dritte in modo da riorganizzare le tattiche se non stanno funzionando troppo bene.*







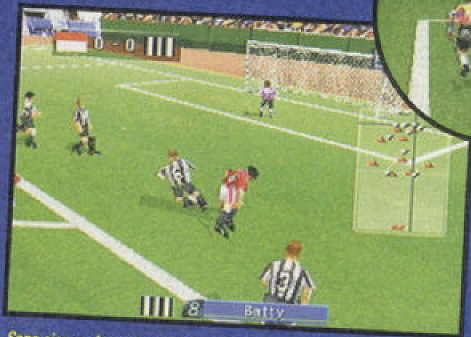






Anche Kluivert avrebbe segnato da qui.

Questi tremendi norvegesi possono fare di tutto.




Sono sicuro che se potessimo sentire i vari cori individualmente, alcuni sarebbero riferiti alle parentele dell'arbitro...




Una bella giocata di questo difensore. Potete giocare pulito oppure stendere gli avversari, a voi la scelta.

| SWWS '98 | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | Saturn |
| GIOCATORI | 1 o 2 |
| DA | Sega |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

**GRAFICA** 91 — Animazioni stupefacenti e varietà di movimenti. Sono questi i fattori più importanti del gioco.

**SONORO** 78 — Il commento è comico, seppur non intenzionalmente.

**GIOCABILITÀ** 87 — Il gioco e il metodo di controllo sono immediati. Facile da imparare e controllare in fretta.

**LONGEVITÀ** 87 — Moltissimi campionati e coppe per chi gioca da solo, ma ci sono anche le opzioni per due giocatori.

**GLOBALE** 87

**IL GIUDIZIO** Nonostante i difetti, amerete i cambiamenti introdotti. In ogni caso, si gioca al meglio in due.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione




Alberi e altri oggetti dello scenario possono essere fatti saltare per avere dei power-up.


Le bombe possono essere gonfiate e lanciate per uccidere guardie sulle piattaforme.


Le fiamme vi daranno filo da torcere su questi ponti, state attenti!


Una andata, ne mancano tre. Queste sfere vanno fatte esplodere.

**Ehi! E' davvero un grande gioco! E' meraviglioso, stupendo! Ehi... non è vero!**

# BOMBERMAN 64

DISPONIBILE PER

PC

PlayStation

MD

VERSIONE RECENSITA

Se volete un platform 3D che vi impegni anche le meningi prendete Super Mario 64. Se volete uccidere qualcuno comprate Golden Eye 007. Qualsiasi gioco, ma non questo.

***Alcuni potrebbero dire che l'uscita dell'Italia da Euro '96 nel primo turno sia stata una delle più grandi delusioni degli ultimi anni. Alcuni potrebbero addurre il degrado musicale di questi ultimi tempi, ma, lasciatecelo dire forte e chiaro, la più grande delusione di questo decennio è senza ombra di dubbio Bomberman 64.*** I suoi prequel su SNES sono stai fra i nostri giochi preferiti di tutti i tempi. Abbiamo passato moltissime notti a tendere imboscate, accanirci contro altri giocatori e ucciderli in tutte le maniere possibili e immaginabili. Potete immaginare dunque quanto l'annuncio della versione N64 abbia fatto sbavare più di una persona qui nei nostri uffici. Possiamo tranquillizzarci, comunque, perché è finalmente arrivato, e ha un solo, piccolo, insignificante problema: manca di giocabilità. Hanno rovinata una delle più belle serie di giochi mai create.

La modalità multiplayer, che ha rappresentato per anni uno dei punti di forza di Bomberman, si è ridotta da grandiosa battaglia tattica a mero lancio di bombe nel centro dell'arena, confidando nel fatto che prima o poi colpiranno qualcuno. Inoltre, i blocchi che si chiudevano sui giocatori sul finire del tempo sono stati rimpiazzati da palle di fuoco che cadono a caso al suolo, e ciò significa che vincerete per fortuna e non per abilità. Le arene multi-player sono inoltre progettate davvero male. I claustrofobici labirinti sono stati sostituiti da blandi livelli 3D che

## Casper, il fantasma nemico!

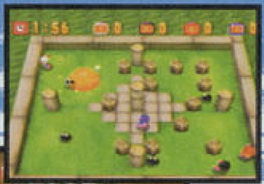
*In multiplayer, quando morirete non morirete sul serio, bensì diverrete un piccolo fantasma che potrà correre in giro e saltare sulla testa delle persone, che così si troveranno stordite e saranno più facili da uccidere. Il nostro consiglio? Restate in un angolo e cercate di calciare via tutte le bombe che vi capiteranno a portata di piede.*




Qui somiglia un po' a SM64.



Scegliete uno dei quattro livelli.




Bombardate qua per raggiungere altri livelli.

Il primo livello multiplayer è piatto e noioso.

## Accidenti, è una bella scocciatura...


Anche girando le camere in tutti i modi possibili c'è la possibilità di restare incastrati nello scenario. Divertentissimo, soprattutto quando morite.


Vi servirà bombardare queste piattaforme per raggiungere i livelli più alti, ma se userete una bomba troppo grande morirete. Qual è il punto di tutto ciò?


Dovrete far scivolare una bomba per uccidere una creatura su questo ponte, ma l'esplosione ne distruggerà delle parti, e Bomberman non può saltare...


Intrappolato. Non si può andare indietro perché non c'è nulla. Non si può andare avanti perché si annega. Unica uscita, la morte.


Impattate contro una creatura e sarete storditi. Non riuscirete naturalmente a scappare in tempo per evitare l'esplosione e morirete. Divertente nevvero?



## Pazzia Multiplayer

*Eccoci arrivati ai livelli multiplayer, ma sono talmente pieni di bug che non li userete poi tanto.*



Restate sopra e lanciate bombe nella buca. Sporca tecnica, ma funziona.



I power-up sono nella piscina, lanciate bombe mentre tutti si accalcano per prenderli.



Prima che il tempo finisca vi garantiamo che cadrete dalle piattaforme di questo livello.



Il primo livello multi-player è veramente piatto. Dov'è lo split screen?



Questo livello può essere facilmente completato gonfiando bombe e lanciandole.



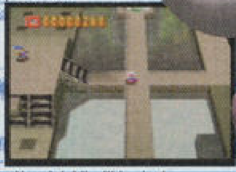
Non potrete vedere le bombe nella materia verde: divertente!







I muri si stanno chiudendo. Il tempo è quasi finito.



Alcuni dei livelli in single sembrano un po' vuoti.



sono o troppo piatti o troppo complicati già di per sé. Non riuscirete a divertirvi se, prima ancora che ai vostri avversari, dovrete stare attenti alle insidie insite nell'arena stessa.

Dunque, mentre la modalità multi-player risulta un po' disastrata, riuscirà la modalità in single a salvare Bomberman?

Ehm, diciamo di no. Ci sono talmente tanti bug che vi stuferete ben presto del gioco.

Se il vostro personaggio viene colpito da una bomba o da un nemico, resta stordito. Poco male, se almeno rinvenisse in fretta, ma purtroppo non lo fa, morendo svariate volte in questo modo. Qual è il punto?

## Impara qualche nuova mossa!



Lanciate una bomba fra due blocchi e scappate via. Vi troverete scagliati verso la piattaforma successiva prima che la bomba esploda.



Lanciate una bomba contro un muro, poi continuate a lanciarne altre. Anziché scivolare, si accatasteranno, creando un muro verticale di potenza distruttiva.



Tenete premuto il pulsante per gonfiare una bomba fino a proporzioni enormi. Poi quando lampeggia scagliatela e scappate come dei pazzi per sfuggire all'esplosione.

Poi ci sono le esplosioni. Ricordate i vecchi tempi in cui riuscivate subito a capire la potenza delle bombe, e la loro velocità di esplosione? Beh, scordateveli.

In questa versione difficilmente riuscirete a distinguere una bomba potentissima da quelle di default, e ciò non invoglia quasi per niente a raccogliere i power-up.

Per quel che riguarda la giocabilità ci sono troppi punti nei quali potrete restare bloccati, e sarete costretti a morire per uscirne: nei prequel questa situazione si verificava solo per colpa del giocatore o merito di un avversario, mai di per sé.

Camminate in una direzione e ci penserà direttamente il livello a mettervi nei pasticci, lasciandovi come unica chance, molte volte, un triste salto verso la morte. Troverete moltissimi punti dei livelli nei quali le cose cadranno dall'alto senza preavviso.

Uno dei peggiori difetti del gioco è infatti la pessima gestione delle telecamere, che fa rimpiangere Super Mario 64, soprattutto quando fra voi e la camera si frappone un pezzo di fondale.

Quello che sto cercando di dire è che i presunti dei della giocabilità di Hudson con Bomberman 64 hanno toppato alla stragrande.

Le battaglie multiplayer sono diventate una casuale, noiosa, inconcludente sequela di azioni, nella quale chi è fortunato riesce a uccidere gli altri un maggior numero di volte, mentre la modalità in single vi frustrerà fino alla morte, con la sua completa ripetitività.



*Oh Bomberman, quanto ti abbiamo amato. Ora però non più tanto.*



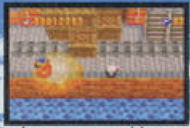


Attenti alle ombre delle palle di fuoco che cadono.



Lanciare bombe sotto la gabbia farà saltare pilastri e romperà il tetto.





Far esplodere alberi e casse rivelerà una via d'uscita. Scoprite dunque come aprirla.





Gonfiate una bomba al massimo per causare un grosso danno alle porte.

**BOMBERMAN 64**

| | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | N64 |
| GIOCATORI | da 1 a 4 |
| DA | Hudsonsoft |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Il solito buon 3D che ci si aspetta dal N64, ma le arene multiplayer sono orribili. 72 | Molte esplosioni e altri fiacchi effetti sonori. Anche la musica non è un granché. 69 | Ingiocabile sia in single che in multi-player. Si basa più sulla fortuna che sull'abilità. 48 | La modalità multi-player vi farà perdere degli amici, e quella frustrante in single vi farà odiare il gioco. 45 | 48 |

**IL GIUDIZIO** Hanno trasformato l'oasi in un deserto. Il peggior gioco mai uscito per N64? Può darsi.

recensione

L'opinione

DISPONIBILE PER

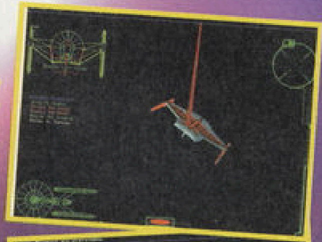
VERSIONE RECENSITA

PC

PlayStation

Ci sono un sacco di simulazioni di combattimenti molto simili a quello di X-wing vs Tie Fighter e Wing Commander.



E' importante entrare in comunicazione con tutte le navi che incrociamo.



Entrate in allarme rosso o non sarete abilitati a sparare.



**La vostra missione: arrivare là dove nessuno è mai giunto prima... cioè tornare a scuola.**

# STARTREK: STARFLEETACADEMY



***Negli anni sessanta la serie Star Trek non sembrava certo destinata a durare a lungo. Ma nel corso degli anni la serie divenne una delle produzioni televisive più amate, ottenendo un successo che continua anche oggi con i suoi numerosi seguiti (come Voyager) e con i milioni di fan che si vestono da Vulcaniani o da Klingon nelle convention di fantascienza per i quattro angoli del globo. Si sentono storie di gente che ha trasformato il proprio salotto nella plancia dell'Enterprise o che ha imparato a parlare il Klingoniano: tutto questo fa pensare che il merchandise di Star Trek si muova a velocità warp.***

Ovviamente ci sono stati anche molti videogiochi sulla serie originale, ma questo della Interplay è sicuramente il migliore. Qui non interpreterete ne il panciuto Kirk ne il pelato Picard, ma un cadetto dell'accademia che aspira a diventare il miglior capitano di tutti i tempi (non uno che si riduce a fare comparsate nel Robin Hood di Mel Brooks o la star in telefilm come TJ Hooker).

Il CD non è quindi pieno di filmati presi dalle varie serie, ma piuttosto di filmati realizzati ex-novo con la presenza di alcuni dei protagonisti della serie originale (Shatner, Koeing e Takei), ma se non siete degli appassionati non ci metterete molto a pensare di premere la barra per evitare di vederli nelle varie sequenze filmate.

Inizierete il gioco a scuola e ogni missione sarà una lezione sul simulatore, quindi non morirete, e se

**Non si riesce a prendere Canale 5!**



Oltre a quello di capitano potete assumervi qualunque ruolo. Come ingegnere, per esempio, avrete a disposizione l'energia di tutta la nave.



Quando vi sarete seduti sulla poltrona di comando non scordatevi del fantastico lettore CD di bordo.



La stazione scientifica vi darà dei consigli su come affrontare le varie situazioni nello spazio profondo.

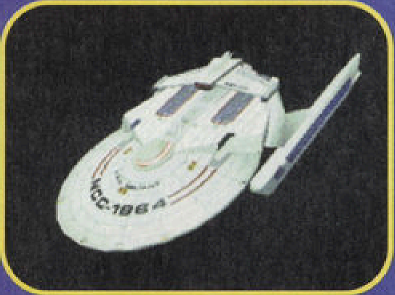
## Intergalattico!



La nave dei Klingon può rendersi invisibile grazie al suo sistema d'occultamento, ma per fortuna quando è occultata non può sparare.




Questa è la vostra nave per alcune missioni. Di seconda mano ma con solo un centinaio di anni luce sul contachilometri.




Questo modello federale con sedili in pelle e ampio bagagliaio è veloce e sportivo. Gli amici vi crederanno sempre a velocità warp.

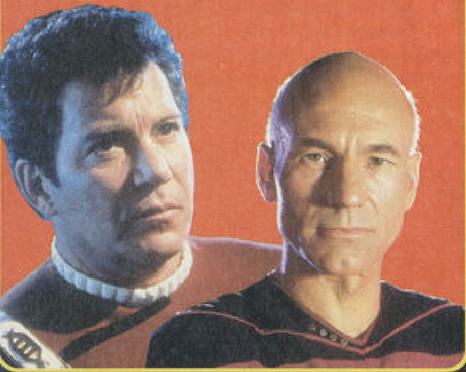


La piccola nave Romulana è una vera spina nel fianco, grazie alla sua velocità e potenza di fuoco elevate. Picard aprirebbe i negoziati ma voi fate come Kirk e aprite il fuoco.

## GamesMaster Top Ten

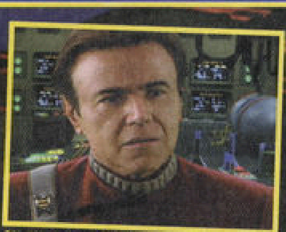
### Perché Kirk è meglio di Picard

1. Kirk ha incontrato Dio e non ha fatto una piega.
2. Kirk non permetterebbe mai al suo capo della sicurezza di portare un codino da femminuccia.
3. La linea politica di Kirk è: se non è terrestre blastiamolo.
4. Kirk ha picchiato un Klingon a pugni.
5. Kirk caccerebbe i Klingon dal ponte di comando.
6. Picard tiene gatti a bordo mentre Kirk ha ucciso anche quelle tenere creaturine dei Treebies.
7. Il nome di Kirk è odiato e temuto in tutta la galassia.
8. I Klingon non avevano una parola che significava "arrendersi" prima di incontrare Kirk.
9. Se Kirk non si fida di qualcuno lo blasta, se Picard non si fida di qualcuno aspetta di essere blastato.
10. Kirk combatté contro un dio greco e vinse.





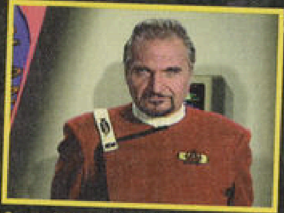
Questa è la vostra nuova divisa. Bella, vero?



Chekov. Dalla Russia con amore.



Un membro del vostro equipaggio che vi crea problemi.



Questo è il vostro istruttore.



Più fastidioso di una mosca...



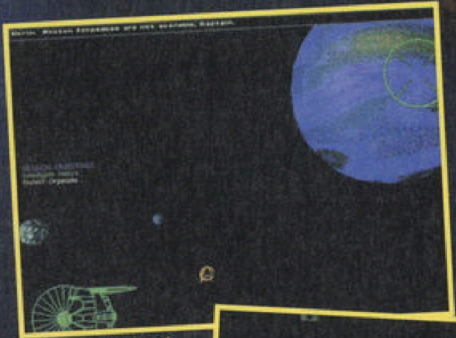
Qui spenderete gran parte del vostro tempo.

risponderete ai requisiti richiesti per un ufficiale federale prenderete i gradi e inizierete le vere missioni. Inserendo una password ("Cara signora Kirk, James si è impegnato molto ma può fare di meglio") otterrete comunque i gradi ma non avrete il comando di una nave vostra. Infine, se siete dei perdenti totali, rimarrete all'accademia fino all'età di settant'anni...

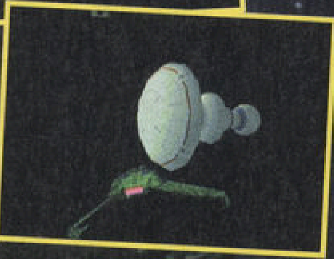
Le missioni si svolgono più o meno così: andate in un sistema, localizzate qualche cosa e distruggetela o catturatela con il vostro raggio traente. In tutto questo è compresa anche la parte diplomatica sulle relazioni e i contatti o negoziati con varie razze (con tanto di video con gli alieni) da effettuare quando si incontrano le loro navi stellari. Gli altri membri dell'equipaggio si occuperanno delle varie mansioni specifiche, ma comunque avrete voi l'ultima parola in merito: dopo tutto è la vostra nave e se voi volete schiantarvi a tutta velocità contro un pianeta potete farlo.

Alcune missioni sono particolarmente interessanti, e il sonoro e i filmati vi immergono nell'ambientazione a tal punto che troverete molto divertente prendere in giro i terribili Klingon prima di abbatterli. Graficamente, la schermata principale, dove si svolgono tutte le azioni, è un po' deludente. Dovrebbe essere futuristica e invece si ha l'impressione che esistano display più avanzati già oggi.

Star Fleet Academy è sostanzialmente una versione ridotta di Wing Commander: le parti filmate sono molto meno importanti, infatti non ha la pretesa di essere un film interattivo, ma la giocabilità è a un grande livello. Viaggiate in giro, parlate con tanta gente e uccidete quelli che vi sono antipatici: è questa la sostanza delle cose. La difficoltà è comunque maggiore, specialmente all'inizio, e alcune missioni impegnerebbero perfino il grande capitano Kirk. Si tratta di un'ottima simulazione fantascientifica, e per tutti quelli che tengono un uniforme da Klingon nell'armadio ha il grande vantaggio di avere un'ambientazione familiare.



Nel mezzo dell'azione la visuale in full screen è la più indicata.

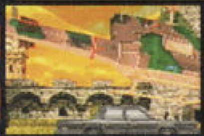


I Klingon sono oltre la vostra stazione spaziale. Prendeteli!

| STARFLEET ACADEMY | |
| --- | --- |
| VERSIONE RECENSITA | PC |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | Interplay |
| PREZZO | 109.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| I video sono tanti e ben realizzati, ma il display di combattimento è scarno. 80 | Carico di grandi dialoghi e degli effetti sonori tipici di Star Trek. 87 | Le missioni potevano essere un po' più varie ma sono comunque interessanti e coinvolgenti. 80 | Missioni veramente impegnative, con finali variabili. 82 | 81 |

**IL GIUDIZIO** Uno dei migliori giochi di Star Trek: sarà amato dai Trekkies e piacerà anche alle persone più sane di mente.




***Tutti pistoleri elettronici su PlayStation con il nuovissimo...***

# TIME CRISIS

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation


*Dei ragazzi con dei pantaloni verdi sbucano ovunque.*


*Il livello dell'hotel presenta dei simpatici ammassi di latta.*

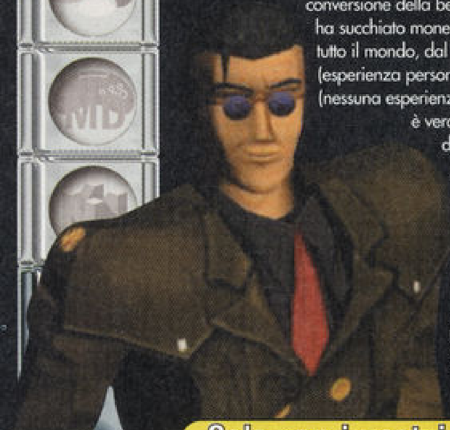


*Le scene e gli scenari da film d'azione della sala giochi sono ancora tutti qui.*

***Bang? Non molto realistico. Peeow? Troppo infantile. Ratatatat? Sembra un biplano della Prima Guerra Mondiale. Premete il grilletto della vostra G-Con di Time Crisis e il rumore sarà un soddisfacente BLAMMM (con tre M)! Lo sappiamo perché insieme ad "Aiiieee!!!" e "L'ho beccato!", dall'arrivo della pistola della Namco dagli Stati Uniti continua a risuonare nell'ufficio.***

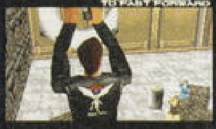
Che mesi esaltanti per le pistole dei videogiochi! Prima GoldenEye 007 ha introdotto le Walter PPK e i fucili da cecchino, e ora ecco arrivare la perfetta conversione della bestia da sala giochi che ha succhiato monetine dalle tasche di tutto il mondo, dal Trocadero di Londra (esperienza personale) al centro di Tokyo (nessuna esperienza personale). Questa è veramente roba di classe della Namco! Il gioco graficamente dà una sensazione il più vicino possibile a quella dei coin op. Oltre ad avere tutti i livelli originali, Time Crisis si offre come un nuovo gioco solo per PlayStation con un livello di difficoltà altissimo e ben calibrato. La G-Con inclusa è un'arma superbamente progettata ed è finora l'arma da fuoco più accurata disponibile per PlayStation. Prendete la mira e l'unica cosa che vi impedirà di far fuori i nemici piccoli come formiche sul fondo dello schermo potrà essere il vostro scarso senso della prospettiva. Quello che ha distinto Time Crisis nelle sale giochi è stata l'opzione che permetteva di nascondersi. E' stata qui riprodotta con un pulsante sulla canna dell'arma Namco inclusa, con cui poter guadagnare dei secondi preziosi per non essere uccisi come dei cani, per uscire dai guai tirando un respiro profondo e ricaricando prima di saltare su e ricominciare a sparare. Time Crisis diventa così un banco di prova delle vostre capacità più elevato dei soliti giochi di questo genere. OK, ora via con le note meno piacevoli. Time Crisis è comunque sempre un gioco semplice: dovete continuare a sparare finché non si muove più nulla, mirando bene e attendendo l'arrivo di altra carne da macello. Il ritmo molto sostenuto rende però il gioco eccitante, faticoso e ricco di suspance come in sala giochi, con un ritmo è simile a quello di un film d'azione, e viene proposta un'enorme varietà di bersagli da riempire di piombo. Lo scorrere inesorabile del tempo a disposizione rende il tutto ancora più frenetico, in particolare nella modalità Time Attack, che richiede una grande velocità e aumenta notevolmente la longevità del gioco. Nella sua capacità di ricreare un film di John Woo nel vostro salotto, Time Crisis non ha rivali.

C'è un certo rallentamento in questa versione PAL e se non limitate i vostri "continue" non ci metterete molto ad arrivare alla fine dei crediti di chiusura. Ma ne vale la pena.




*Sparate alle casse per farle esplodere*


*Ammirate gli scorci eccezionali.*

## Occhio ai colpi!

*Time Crisis si è distinto tra la massa di giochi con arma da fuoco grazie alla possibilità per il giocatore di nascondersi, che permetteva di ricreare la scena migliore delle sparatorie dei film polizieschi: il momento in cui l'eroe si abbassa dietro le casse o si nasconde vicino a una porta prima di uscire allo scoperto e sparare. E, grazie al cielo, funziona benissimo anche in questa conversione.*


Nascosti al sicuro dietro una cassa. Tenete ben salda la vostra G-Con...


...lasciate il polsante, alzatevi e fatene saltare in aria un po'.


Potete evitare le granate e i proiettili....


...ma dovete conservare quei secondi preziosi.

## Solo per i vostri occhi!

*La parte di Time Crisis riservata ai possessori di PlayStation è ambientata in uno di quegli hotel pieni di terroristi da film d'azione. Ci sono nuovi nemici, boss e diversi percorsi, stabiliti dalla velocità con la quale completate ogni fase. Un must per gli appassionati del coin-op.*


Ecco la vostra missione: attaccare un hotel sotto il controllo di KANTARIS.


I nemici indossano delle buffe uniformi ma sono molti.


L'azione si svolge in corridoi affollati di nemici.



Questo boss è decisamente tosto.




| TIME CRISIS | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | Playstation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | Sony/Namco |
| PREZZO | |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Tipico Namco: fantastici cattivi poligonali, ambientazione e scene superbe. 89 | BLAMMMBLAMMMBLA MMM e veramente BLAMMM! 90 | Semplice ma avvincente, soddisfacente e ricco di azione. 90 | Non è lungo da finire ma vanta una parte solo per PlayStation. 85 | 87 |

**IL GIUDIZIO** Il migliore gioco con armi da fuoco per PlayStation dotato della migliore pistola per PlayStation. Un kit superbo per tiratori scelti degno di una sala giochi.


Nei mesi precedenti alla sua uscita, Games Master ha organizzato un sondaggio fra i videogiocatori di tutta Italia per scoprire il videogioco preferito del nostro Paese. Ne è venuta fuori una Top 100, raccolta all'interno della Guida.
LA GUIDA
presenta...
LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!
I MIGLIORI
100
GIOCHI DI SEMPRE
SONY
PlayStation
PlayStation
PC

# I MIGLIORI 100 GIOCHI DI SEMPRE

## 100
## Disruptor

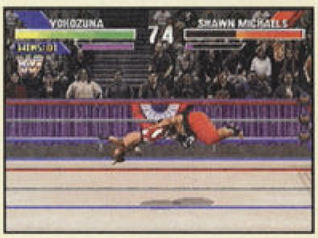
In centesima posizione troviamo questo clone di Doom di Interplay per



PlayStation. Riesce a rivaleggiare con la versione PlayStation di Doom sia dal punto di vista grafico che per atmosfera. Le armi inoltre sono molto ingegnose e ben si adattano allo scenario futuristico.

## 99
## WWF Wrestlemania

Al posto 99 si piazzano i famosi (famigerati?) energumeni vestiti in calzamaglia nella loro incarnazione su Saturn. Alcuni



potrebbero dissentire, affermando che la serie WWF è, semplicemente, un mucchio di spazzatura, ma Wrestlemania riesce a divertire, soprattutto in multi-player.

## 98
## Mario All Stars

La collezione per SNES dei vecchi titoli di Mario ottiene la posizione numero 98. Quando fu pubblicato riuscì a prendere votazioni superiori perfino allo splendido Super Mario World, ma qui non capita.

## 97
## Actua Soccer

Adorato da molti al momento della sua uscita, il classico gioco di calcio di Gremlin appare un po' fiacco adesso, con concorrenti del calibro di ISS Pro. Con la recente uscita di Actua Soccer 2, comunque, la serie Actua potrebbe tornare agli antichi fasti. Per ora non va oltre il posto 97.



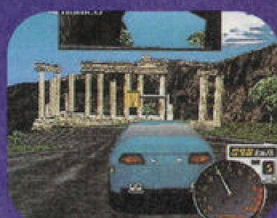
## 96
## Story of Thor

Avventura arcade di Sega sulla falsariga dello Zelda di Nintendo, è ricordato con piacere da chiunque lo abbia giocato, ed è il primo dei dieci giochi per Megadrive presenti in questa classifica. La versione per Saturn non è riuscita a ripetere il successo del predecessore a 16-bit, ma resta comunque un gioco abbastanza divertente, peraltro piuttosto sconosciuto.

## Ridge Racer Revolution

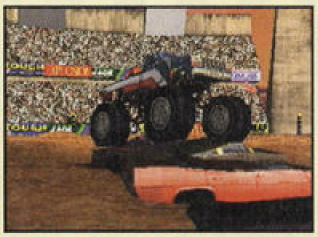
## 95

Il secondo dei "Racer" Namco su PlayStation conquista una buona posizione al numero 95. Purtroppo i cambiamenti rispetto al primo Ridge Racer non sono stati eccessivi, ma Revolution ha comunque convinto in virtù del link-mode che permetteva a due giocatori di sfidarsi in furiosi testa a testa, e grazie inoltre ai nuovi percorsi e all'introduzione dello specchietto retrovisore. A parte questo è molto simile al prequel. Ci stiamo lamentando? No, no di certo, è stato uno dei prodotti più attesi al tempo e continua ad avere successo: buon per lui!



## 94
## Monster Trucks

Non è certamente la cosa più emozionante che troverete per PlayStation, nonostante lo scenario off-road, e il pop-up molto ravvicinato non aiuta a risollevarne le sorti. Già è tanto che sia arrivato al 94.



## 93
## Manx TT

Aah, il più bel gioco di motociclette per Saturn. Una grande conversione del coin-



op di AM3, potrebbe non essere emozionante come Sega Rally, ma resta comunque un gran bel gioco. Come molti di voi converranno, lo si può ritenere anche migliore di Ridge Racer Revolution di Namco. Ottimi inoltre i comandi analogici.

## 92
## 7th Legion

Qui in redazione siamo rimasti abbastanza impressionati da questo clone di



Command & Conquer, ed evidentemente anche molti di voi. Missioni complesse, grafica dettagliata e un grande e avvolgente sonoro lo rendono un'esperienza imperdibile, in qualsiasi momento. Congratulazioni 7th Legion!

## 91
## Donkey Kong Country

Il platform renderizzato della Rare per SNES che vede il ritorno del gorillone più amato in tutto il mondo. La trilogia di Donkey Kong Country ha senza dubbio lasciato il segno: basta dare un'occhiata alle successive posizioni!

## 90
## Sonic 3

Impossibile tenere a bada un titolo della serie Sonic, e dei vari titoli questo è probabilmente il più bello. Ben fatto.



## 89
## Street Fighter 2 Turbo

Il tempo passa per tutti, ma evidentemente non per Street Fighter 2!
Da molti considerata il capitolo più importante della saga, questa versione è stata l'ultima a evolvere il sistema di SF2 senza sconvolgerlo più di tanto. Uno dei titoli più giocati di sempre avrebbe forse meritato qualcosa di più in classifica.

## 85
## Saturn Bomberman

Fantastico, davvero fantastico.
Bomberman per Saturn è grandioso sia in single player (con così tante opzioni che vi verrà di dare un bacio al vostro Saturn) che nel goliardico multi-player, che può supportare ben dieci giocatori su schermo! Quindi armatevi di un televisore enorme e divertitevi!

## Sonic Jam

11

Un'uscita piuttosto recente che è comunque riuscita a trovare una collocazione in questa top 100. Sonic Jam raccoglie quattro dei nostri platform 2D preferiti in un unico CD per Saturn.
Incluso c'è anche un gioco introduttivo in 3D che tutti pensavano essere il fulcro del gioco, all'uscita delle prime foto, e moltissimi altri extra relativi a Sonic (qualcosa di simile si era visto già nei Namco Museum).




In breve tempo, comunque, Sonic Jam è diventato un successo, e piace anche qui in redazione.

## 87
## Need for Speed

Il Saturn è da molti considerato la macchina definitiva per i giochi di corse, e questa bella simulazione di EA lo conferma, balzando all'ottantasettesima posizione. C'è chi dice che è più bella la versione PC, ma è difficile decidere...

## 86
## Dark Forces

Alla posizione 86 troviamo il fantastico (perlomeno per i fan di Guerre Stellari) Dark Forces. La conversione per PlayStation, comunque, a voler essere sinceri, non era un granché. Come clone di Doom su PC, invece, riesce a emergere come uno dei migliori.



Certo, ha dei difetti, ed è stato pubblicato prima dei vari Duke e Quake, ma era, ed è tuttora, un grande gioco in single player. Peccato per la mancanza della spada laser (presente comunque nel seguito, Jedi Knight), ma resta un ottimo gioco basato su Guerre Stellari.

## 84
## Ridge Racer

Il primo titolo della serie che ha lanciato il PlayStation in Giappone è ancora il pre-



ferito di molti, e anche a noi dà ancora i brividi. Il giorno in cui abbiamo potuto mettere le mani sulla PlayStation con Ridge Racer è rimasto memorabile per tutti noi. C'è da dire comunque che la versione PAL, se confrontata con quella NTSC, perde decisamente il confronto in termini di fluidità. Peccato.

## 83
## Donkey Kong Country 3

Donkey Kong Country 3 su SNES si piazza alla posizione numero 83, ma chiaramente non riesce a essere migliore del prequel che troviamo piazzato in classifica appena prima di questo terzo capitolo della serie dello scimmione più famoso del mondo (dopo King Kong).

## 82
## Donkey Kong Country 2

Tutto ciò vi sembra strano? A noi per niente! Donkey Kong Country 2 è senza dubbio la nostra puntata preferita della



serie, offrendo al giocatore più sfida dell'originale: dovrete davvero utilizzare al meglio i due personaggi, sfruttando le loro differenti abilità nel momento opportuno.

## 81
## Broken Sword

Questo gioco è sicuramente uno dei più popolari adventure esistente per PlayStation, quindi non siamo assolutamente sorpresi di trovarlo in questa Top 100. Se il punta e clicca è il vostro pane quotidiano, questo è il gioco fatto apposta per voi.

## 80
## Blast Corps

L'esplosivo gioco di distruzione del



Nintendo 64 riesce a collocarsi in ottantesima posizione. Malgrado la modesta longevità lo penalizzi un po', resta comunque un bel gioco.
Peccato.

## Virtua Fighter

79

Questo è stato il gioco a lanciare la nuova generazione di console, per l'sattezza quando uscì nella sua incarnazione giapponese per Saturn (insieme a un puzzle game chiamato Tama), e nonostante l'odierno imperare del texture mapping, i vecchi poligoni di Virtua Fighter hanno ancora il loro fascino.

## 78
## SF EX Plus Alpha

Al momento della compilazione di questa Top 100, Street Fighter EX Plus Alpha è disponibile solo d'importazione per PlayStation, quindi è abbastanza strano trovarlo già in questa classifica. Comunque sia, chiunque non lo abbia ancora mai giocato ora avrà un'indicazione di quanto è bello questo gioco. Uno Street Fighter in 3D era atteso da molto tempo e CapCom non ha deluso le aspettative.

## 77
## Carmageddon

Questa inclusione è stata frutto più dell'interesse suscitato da questo titolo nei lettori che da un nostro giudizio. Un gioco di corse decente per PC, riempito con spargimenti di sangue a tutto spiano, e tutto sommato divertente, potrà davvero essere uno dei più grandi giochi di tutti i tempi? Una scelta controversa come il gioco stesso, ma alla fine il cliente ha sempre ragione.

## Porsche Challenge

76

Porsche Challenge è uno dei migliori giochi di corsa sul mercato per PlayStation, con una splendida modalità a due giocatori. La sua realistica giocabilità, l'elevata sfida e la presenza della nuova Porsche ne hanno fatto complessivamente un successo.
Il fatto che i percorsi possano cambiare mentre si guida, inoltre, contribuisce a tenere desto l'interesse del giocatore anche molto a lungo.



## 75
## MDK

La versione originale per PC di questo



originalissimo sparatutto riesce a piazzarsi alla posizione numero 75. La versione PlayStation, come potrete vedere dalla recensione su questo stesso numero, non riesce a convincere altrettanto, in virtù di una grafica più confusa e una difficoltà di gioco davvero modesta. È comunque divertente in qualsiasi formato.

## 74
## Super Puzzle Fighter 2

Super Puzzle Fighter 2 TURBO, per usare il suo nome completo, è ancora oggi uno dei giochi più giocati. Personaggi super-deformed tratti da Street Fighter e Darkstalkers si affrontano a colpi di blocchi in un puzzle game stile Puyo Puyo. Interessante il Puzzle Mode, che vi consentirà di trovare goodies su goodies riguardanti i personaggi del gioco, nonché personaggi segreti. Una fantastica modalità testa a testa contribuisce a rendere questo piccolo ma perfetto gioco un must per i possessori di PlayStation e Saturn.



## 73
## Streets of Rage 2

Il fantastico divertimento per due giocatori proposto da questo Streets Of Rage 2 per Mega Drive trova la sua collocazione al settantatreesimo posto di questa Top 100. Un'incredibile varietà di mosse speciali assicura un posto di rilievo a questo picchiaduro nella storia del divertimento a 16 bit.

## 72
## Premier Manager '97

Gremlin ci sa davvero fare con le simulazioni manageriali di calcio, e anche questa non fa eccezione. Premier Manager '97 resta uno dei nostri giochi preferiti di tutto l'anno e sembra che in molti siano dello stesso parere.

## 71
## Warcraft 2

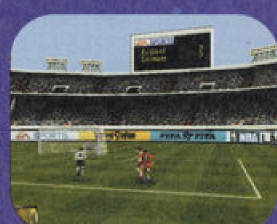
È la versione PC a figurare in questa classifica (benché siano disponibili anche le versioni PlayStation e Saturn). Questo clone medievale di Command & Conquer potrebbe sembrare un po' antiquato ormai, ma, soprattutto in multi-player, è ancora fantastico da giocare.

## 70
## Final Fantasy 7

Non cominciate a scuotere la testa in segno di disapprovazione. Final Fantasy 7, uno dei più grandi giochi mai usciti per PlayStation, entra nella top 100 al numero 70 in virtù della sola versione importata. Non c'è dubbio che se compilassimo questa classifica l'anno prossimo lo troveremmo molto più in alto.

## 69
## FIFA '97

È l'incarnazione per PC di questo gioco di calcio che riesce a raggiungere la posizione numero 69. La cosa strana, in effetti, è proprio trovarlo in questa classifica. Strambi portieri, intelligenza artificiale insufficiente e grafica scattosa ne dovrebbero sancire l'oblio, ma allora perché si trova tanto in alto in questa top 100 ? Perché al pubblico è piaciuto molto, ed è interessante notare come FIFA '97 non sia l'unico gioco della serie a essere ritenuto uno dei più grandi giochi di tutti i tempi... Mah.



## 68
## Sonic & Knuckles

Come la serie FIFA di Electronic Arts anche quella dei porcospini ha riscosso molti favori presso il pubblico. Sonic & Knuckles è stato uno dei più apprezzati della serie da noi di GamesMaster e,benché fosse sempre la stessa solfa, (fate rotolare a destra e sinistra il porcospino blu o l'echidna rosso lungo sei zone...) disponeva dell'incredibile pos-



sibilità di utilizzarlo con le cartucce di Sonic 2 e Sonic 3 per poter usare Knuckles anche nei capitoli precedenti della saga.

## 67
## FIFA '96

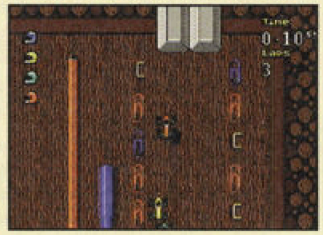
Siamo in molti a pensare che la versione '96 di FIFA sia nettamente superiore a quella '97. È la versione Mega Drive a trionfare nella combattutissima posizione numero 67 (c'era soltanto un voto di differenza fra FIFA '96 e Sonic



& Knuckles) anche se, malgrado i portieri non proprio all'altezza, molti qui in redazione ricordano come sensazionale la versione 3DO, che per i tempi aveva una grafica semplicemente spettacolare.

## 66
## Micro Machines '96

I classici sono classici, e lo rimangono per sempre. In sessantaseiesima posi-



zione, infatti, troviamo un gioco per il quale quella frase non potrebbe essere più appropriata.
Micro Machines '96 per Mega Drive, infatti è uno dei videogiochi più giocabili della storia.
Vagonate di livelli e la classica giocabilità della serie vi coinvolgeranno in uno dei titoli multi-player più belli della storia.

## 65
## Syndicate Wars

La versione PC dell'esplosivo titolo di strategia di Bullfrog arriva a quota 65. Il seguito di Syndicate (che nelle varie conversioni per console era piuttosto deprimente) ci mette al comando di una banda di fondamentalisti religiosi, un gruppo di cyborg o una gang di motociclisti.
Con uno stile grafico che non mancherà di farvi tornare in mente le scene dello splendido Blade Runner, questo è uno dei più coinvolgenti giochi strategici usciti ultimamente.
Da non perdere!



## 64
## Bust-A-Move 2

Uno dei (pochissimi) giochi non disprezzati dalle ragazze approda al numero 64. Non possiamo biasimarle: in fondo Bust-A-Move 2 è uno dei migliori puzzle-game usciti ultimamente, e non ci saremmo stupiti di trovarlo ancora più in alto.
Veramente un bel puzzle game.



## Virtua Fighter 3

63

Un fantastico picchiaduro, ricco di mosse e forte di una sontuosa grafica. Probabilmente uno dei migliori giochi Sega sul mercato. Al momento è disponibile solo la versione coin-op, quindi il gioco non ha ancora avuto modo di avere la diffusione che merita, ma questa gli è comunque bastata per raggiungere la posizione numero 63. Virtua Fighter 3 è un gioco più completo di Tekken 3, e dimostra che la casa da battere nell'ambito dei picchiaduro è senza dubbio Sega.



## 62 Twisted Metal World Tour

Un ottimo gioco per due giocatori su PlayStation, questo seguito di Twisted Metal è stato inguistamente ignorato da tantissime persone. Noi vi consigliamo di non cadere nello stesso errore. Sotto una grafica non certo esaltante si cela in realtà uno dei più interessanti di corse distruttive degli ultimi tempi.

## 61 Mortal Kombat

Il primo, e francamente il peggiore, della serie dei Mortal Kombat si trova dunque




nella parte bassa di questa Top 100. In effetti non se ne cominciò a parlare seriamente che col seguito, ma evidentemente la prima incarnazione per Mega Drive è rimasta nel cuore di molti.

## 60 Pandemonium

Il platform in (finto) 3D che BMG aveva posto come alternativa allo strapotere di Crash Bandicoot è ancora molto popolare. Recensiremo il sequel nel prossimo



numero.

## 59 Killer Instinct

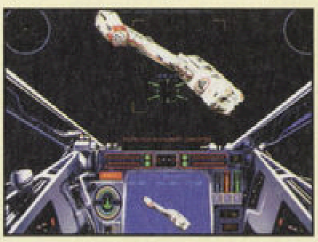
Qui non si trova, come potreste pensare, la versione arcade, o lo sfavillante Killer Instinct Gold per N64, bensì la conversione




ne SNES dell'originale coin-op Rare. Anche se non è più impressionante come alla sua uscita, la sua posizione prova che per molti non c'è niente di meglio di un bel picchiaduro.

## 58 X-Wing vs TIE Fighter

Uno dei migliori shoot'em up disponibili per PC che si distingue dagli altri per almeno due motivi: l'opzione per rivaleggiare in rete con altri giocatori e la possi-



bilità di poter vestire sia i panni dei Ribelli che dell'Impero, per affrontare la fazione opposta nello spazio profondo (in una galassia molto lontana ovviamente). Ormai ne sono usciti molti cloni, ma nessuno è riuscito a ricrearne lo spirito, e inoltre nessuno vi permette di sfrecciare in un TIE-Fighter. Un gioco d'azione e di atmosfera.

## 57 Vandal Hearts

Lo splendido RPG di combattimento per




PlayStation è riuscito ad avvicinare al mondo fatto di numeri e battaglie a turni, tipico dei giochi di ruolo, molte più persone di quante non sia riuscito a fare Suikoden, il primo RPG uscito per la macchina Sony. La sua meccanica di gioco semplice e logica e la sua simpatica grafica gli hanno assicurato un buon numero di proseliti.

## Tekken



56

La conversione per PlayStation del picchiaduro Namco in stile Virtua Fighter è ormai leggenda. Sprizza qualità da tutti i pori, sin da quando il logo Namco appare in tutta la sua maestosità. Se si riesce a evitare lo scomodo confronto col famosissimo seguito (che è indubbiamente più veloce, fra l'altro) si potrà godere di un fantastico picchiaduro ancora oggi. L'attuale prezzo di 49.900 lire nella collana Platinum lo rende un acquisto praticamente essenziale. Una posizione molto meritata.

## 55 Sonic 3D

Sonic diventa isometrico in questa incarnazione su Mega Drive. Ventidue livelli da affrontare col vostro amico porcospino ammirando la bella grafica dei fondali. È



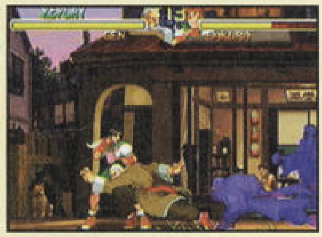
uno dei titoli più recenti della serie Sonic e soprattutto è disponibile anche per PC. Carino come al solito.

## 54 Sonic 2

Diavolo! Non c'è modo di fermarlo? Stranamente troviamo Sonic 2, decisamente troppo facile a nostro avviso, in una posizione più alta dell'innovativo Sonic 3D.

## 53 Street Fighter Alpha 2

La versione SNES del peso massimo di CapCom batte entrambe le più blasonate versioni a 32 bit in questa classifica. La



fluidità delle animazioni non è il suo forte, ma la giocabilità compensa ampiamente questo piccolo difetto.

## 52 Tetris

La versione GameBoy di uno dei giochi più famosi dell'universo si piazza al numero 52. È la versione più bella di un gioco che sembra fatto apposta per il portatile Nintendo.

Chi non ha giocato mai a questo capolavoro dovrebbe farlo, ma siete avvertiti: dà assuefazione.

## 51 Monkey Island

Ormai potrete trovare questo classico delle avventure a prezzo molto ridotto, quindi quale migliore occasione per giocarlo se non l'avete fatto finora? Almeno capirete come ha fatto LucasArts a dominare il genere delle avventure grafiche negli ultimi anni.

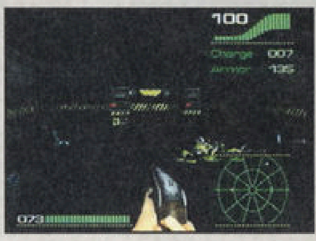
## Shadows of the Empire

50



## 49
## Alien Trilogy

Attingendo a piene mani da tutti e tre i film, questo clone di Doom di Acclaim su licenza è stato uno dei giochi più attesi



per PlayStation qualche tempo fa, anche perché ci si trovava in un periodo nel quale alla console di casa Sony mancava davvero un bel titolo del genere.

## 48
## Sensible World of Soccer

L'Amiga vive ancora. Sensible World Of Soccer secondo alcuni dev'essere ancora battuto, e la versione Euro '96 è ancora fantastica.



## 47
## Championship Manager 2

Non così popolare come la serie Premier Manager, la versione PC del manageriale Domark riesce comunque a ottenere una dignitosa quarantasettesima posizione. Ovviamente aspettiamo ardentemente Championship Manager 3, in uscita in questi giorni.

## Killer Instinct Gold

46



## 45
## Yoshi's Island

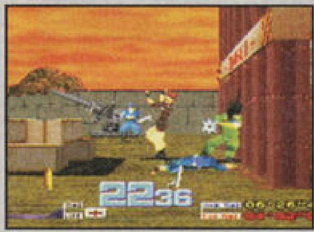
Il classico per SNES si piazza direttamente al numero 45. Tutti i giochi NES e



SNES della serie Mario sono stati nominati da qualcuno per questa Top 100, anche se alcuni non sono riusciti a raggiungere la fase finale, mentre i meno blasonati titoli della serie Sonic ci sono tutti, cosa alquanto strana. Questa è la più innovativa incarnazione in 2D delle avventure di Mario, con grafica volutamente grezza, stilizzata, un Mario baby che non sarà sotto il vostro controllo e un 'sistema di puntamento per uova' che abbisogna di un po' di tempo per essere assimilato. Yoshi's Island si rivela ancora oggi un titolo fantastico, con il quale Nintendo si è dimostrata capace di spingere le potenzialità dello SNES a nuovi livelli.

## 44
## Time Crisis

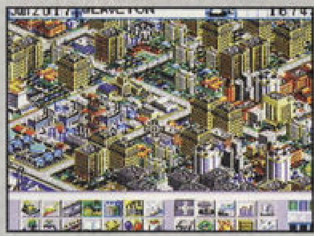
Piuttosto della raffinata versione PlayStation (non ancora disponibile al



momento della compilazione di questa Top 100), è la versione coin-op di Time Crisis che riesce a battere di un voto Yoshi's Island. Pur essendo un ottimo sparatutto è stato sottovalutato da molti, benché un gran numero di persone lo abbiano votato come gioco preferito di tutti i tempi.

## 43
## Sim City 2000

L'ultimo (ancora per poco...) capitolo della saga Sim City su PC è uno dei più bei giochi di sempre. È ufficiale. L'impatto di questo gioco sul mercato è stato talmente forte, che in brevissimo tempo sono usciti miriadi di data-disk e scenari aggiuntivi per questo simulatore di città. La grafica è finemente dettagliata, la complessità delle città che potrete creare (e poi distruggere con la vostra catastrofe



preferita a scelta fra strani mostri e improvvise inondazioni) semplicemente sbalorditiva, e la giocabilità vi terrà impegnati per molto tempo prima di stancarvi. Le versioni SNES, PlayStation e Saturn non sono riuscite a ripeterne il successo.

## 42
## Sonic

L'ultimo gioco della serie Sonic a essere presente in questa Top 100, e quale potrebbe essere se non l'originale? Col senno di poi non è di certo il più divertente della serie, ma quando uscì era davvero il platform più veloce mai visto, con un



personaggio davvero intrigante come il porcospino blu che tutti conosciamo. Benché non abbia la complessità e la vastità di un Super Mario 64, ha una forte carica di adrenalina che ha permesso a Sega di vendere molti Mega Drive. Inserite la cartuccia nella console e ancora oggi Green Hill Zone e la sua incredibile velocità vi stupiranno. Diamine, chi non conosce Sonic ormai?

## 41
## Destruction Derby 2

Questo seguito è riuscito a conquistare i



giocatori grazie alle numerose modifiche all'originale, un'azione travolgente e una grafica fantastica. Certo, non sarà stupefacente come l'incredibile Wipeout 2097, sempre di casa Psygnosis, ma esalta le caratteristiche "poligonale" del PSX.

## 40
## Super Mario World

Eccoci a un dato curioso. Il gioco che ha fatto vendere milioni di SNES in tutto il mondo riesce solo a raggiungere la 40ma posizione. Da allora ne è passata di acqua sotto i ponti, e il gioco è stato surclassato da Super Mario All-Star (che includeva anche il fantastico Super Mario Bros 3) e dal più piccolo (ma più divertente) Yoshi's Island, entrambi per SNES. Super Mario World, comunque, resta un fantastico platform, e sprattutto c'è il grandissimo Mario.

## Virtua Cop 2

**39**



## 38
## Exhumed

In sostanza Exhumed non è altro che Doom in versione archeologica ambientato in piramidi e scenari dal sapore egizio.



Il grande motore 3D, i numerosi elementi strategici e le numerose e spettacolari armi magiche ne motivano la presenza al trentottesimo posto di questa Top 100, ma è inutile dire che questo gioco resta ancora un gradino sotto al realmente fantastico...

## 37
## Doom 2

Se Elvis fosse ancora vivo, probabilmente starebbe giocando a questo gioco. Questo è ormai il paradigma per tutti gli sparatutto in soggettiva, e non vi potrete sentire a posto con la coscienza finché non vi sarete fatti strada per gli oscuri corridoi di Doom 2 con la mitica doppietta. Se possedete un PC e non avete mai giocato a questo capolavoro, cospargetevi il capo di



cenere e compratelo oggi, non potete aspettare oltre.

## Lylat Wars

**36**



## 35
## Worms

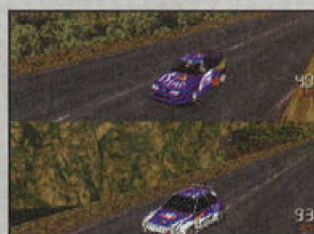
Uno dei più semplici e appassionanti giochi di strategia mai visti in molti anni, che è riuscito a dimostrare come non serva necessariamente una splendida grafica 3D per dar vita a un gioco divertente e di successo (benché i vermi renderizzati facciano capolino nell'intro...). È la versione



PC a ergersi sopra le altre e a conquistare la trentacinquesima posizione. Ora è arrivato anche Worms 2, che a detta di molti si dovrebbe rivelare ancora più giocabile ed esilarante dell'originale.

## 34
## V-Rally '97

Ocean sorprese un po' tutti quando se ne uscì con questo V-Rally, l'unico gioco degno di essere paragonato con l'allora imperante Sega Rally. Per molti infatti il titolo Ocean/Infogrames è molto migliore della conversione Sega, in virtù soprattutto dei suoi numerosissimi percorsi. L'assenza del Link-Mode ha fatto arrabbiare non pochi giocatori, ma il gioco



resta splendido.

## 33
## NiGHTS

Ben saldo in trentatreesima posizione troviamo questo pseudo-platform per Saturn, NiGHTS (con la 'i' minuscola), nel quale vi troverete a impersonare uno strano tizio volante, un ragazzo o una ragazza, attraverso svariati livelli progettati in maniera ingegnosa (a volte fin troppo articolata) alla ricerca di stelle e sfere. Sembra stupido? Beh, vi assicuriamo che non lo è. Il joypad analogico Sega va a nozze con NiGHTS, mentre svolazzare nel cielo col joypad



normale risulta molto meno divertente. Ottima anche la longevità.

## 32
## Theme Park

In trentaduesima posizione troviamo la versione PC del più famoso (forse anche perché unico) simulatore di parco di divertimenti. È stato con questo titolo che la Bullfrog ha dato vita alla serie 'Theme'.



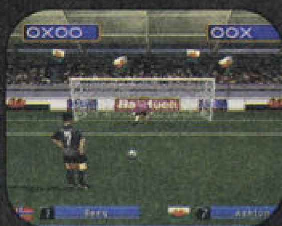
## MK Trilogy

**31**



## Worldwide Soccer '97

30




## Pilotwings 64

29



# 28
## Virtua Fighter 2

Sorprendentemente Virtua Fighter 2 non è il gioco per Saturn che ha ricevuto più consensi in questa Top 100. La cosa è strana, poiché Virtua Fighter 2 è uno dei migliori esempi di beat'em up esistenti su console, e adesso dovreste poterlo trovare a prezzo ridotto...



# 27
## Command & Conquer

La versione PC di questo celeberrimo gioco strategico in real-time si piazza al ventisettesimo posto. Probabiilmente è stato il gioco per PC ad avere più impatto sul mercato negli ultimi anni, visto che tuttora ne escono dei cloni. Ma dov'è Red Alert? Probabilmente più in alto...

# 26
## Dungeon Keeper

L'ultimo gioco strategico di Bullfrog per PC si piazza in ventiseiesima posizione. Abbiamo dovuto attendere tre lunghi anni prima di vederlo, ma l'attesa è stata indubbiamente ripagata. Mescolando elementi di Populous, Sim City 2000 e Theme Park, ha avuto bisogno di poco tempo per diventare il software più utilizzato qui in redazione, superando persino Netscape.

# 25
## Wave Race 64

Gran gioco! Davvero,Wave Race 64 è fenomenale. Nessun altro gioco è riuscito a ricreare così bene le emozioni che si provano a sfrecciare sull'acqua ad alte velocità (benché Rapid Racer su PlayStation abbia fatto del suo meglio). Le onde stesse surclassano qualsiasi altra cosa vista nei giochi di jet-ski in sala giochi e il pad analogico vi darà una libertà assoluta nel controllo del mezzo. Nel gioco figura anche una parte segreta




(come ormai ci si aspetta sempre in un gioco Nintendo) a dorso di un delfino. Nintendo stavolta ha davvero fatto centro, credeteci.

# 24
## Micro Machines v3

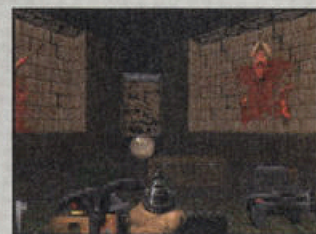
Le versione 3D per PlayStation del classico Codemasters è davvero fantastica. Un numero spropositato di percorsi e nuovi



veicoli, insieme ai fantastici effetti grafici (la sequenza del microscopio è stupefacente) rendono questo Micro Machines v3 il miglior titolo della serie, migliore anche del '96 per Mega Drive.
Certo, non è molto originale, ma a chi importa quando il gioco è quanto di meglio si possa trovare nel genere?

# 23
## Zelda 3: A Link to the Past

I fan della serie Zelda sono divisi. C'è la fazione di coloro che ritengono migliore la versione monocromatica per Gameboy, Zelda 4: Link's Awakening, e chi invece predilige la terza incarnazione che è quella presente in questa ventitreesima posizione. Benché la mappa non fosse immensa, le cose da fare erano tantissime, e il pathos cresceva lentamente per



poi sfociare in un clima imperdibile alla fine del gioco. Un gioco sensazionale, che vale da solo l'acquisto di un Super Nintendo e che giocherete fino alla fine con grande interesse.

# 22
## Fighters MEGAMiX

Sembra che questa miscela di Virtua Fighter 2 e Fighting Vipers sia riuscita



finalmente a interrompere lo strapotere di Virtua Fighter 2 nei giochi per Saturn. Fighters MEGAMiX è riuscito ad appassionare un sacco di possessori di Saturn.

## Wipeout 2097

21



## 20
## Crash Bandicoot

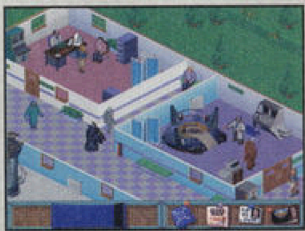
Eccoci alla posizione numero 20 in compagnia del marsupiale Australiano. La pseudo-mascotte Sony segnò l'entrata dei platform su PlayStation nella terza dimensione. Crash fu pubblicato anche per contrastare il lancio di Super Mario 64, e in breve divenne il più amato platform in 3D per la console di casa Sony, offrendo al giocatore sia sezioni con visuale da dietro il personaggio, che più tradizionali sequenze a scorrimento orizzontale. Il resto è ormai storia videoludica. Non perdetevi il prossimo numero di GM nel quale sarà recensito il seguito!

## 19
## Doom

C'è ancora qualcuno che non ha giocato la versione PlayStation di questo capolavoro? Ah, bene tu là dietro.
Ok, stai a sentire, questa versione è la migliore perché: è una combinazione di Doom e Doom 2, la giocabilità è perfetta e gli effetti sonori ti faranno sobbalzare sulla sedia.
Un gioco meraviglioso, giustamente approdato nella Top 20.

## 16
## Theme Hospital

Siamo a un quarto della Top 20 e già troviamo Theme Hospital. In questo gestionale di Bullfrog vi ritroverete alla guida di un ospedale, ma dovrete vedervela con alcune delle più strambe malattie mai temute. Una delle cose più belle di Theme



Hospital è lo humour disseminato in tutto il gioco. Certo, non vi starete a sbellicare ogni due secondi, ma perlomeno l'umorismo aiuterà ad allentare la tensione di un'intensiva sessione di gioco di molte ore (soprattutto quando vi ritroverete l'ospedale inondato di vomito oppure i topi nelle sale operatorie). Non lasciatevi scoraggiare dal suo look datato, questo è uno dei migliori gestionali mai realizzati, che riesce a migliorare il già ottimo Theme Park.

## 14
## F1

Eccoci giunti a uno dei più venduti giochi per PlayStation di sempre.
Fornito di modalità arcade, come di quella pseudo-simulativa, e con in più tutti i piloti e le scuderie del '95, questo è il gioco di F1 al quale fare riferimento d'ora in poi. Grafica superba, circuiti




fedelissimi alla realtà e telecronaca in real-time lo rendono uno dei giochi più coinvolgenti che possiate comprare, e non siamo soliti dirlo tanto facilmente.
F1 dovrebbe essere presente nella collezione di ogni possessore di PlayStation che si rispetti, anche solo per poterlo tirare fuori per stupire i vostri parenti, appassionati e non.

## 12
## Turok: Dino Hunter

In dodicesima posizione troviamo questo clone di Doom di Acclaim per Nintendo 64. Questa volta impersonate un cacciatore di dinosauri, un eroe dei fumetti che è stato portato in modo convincente nello splendore del 3D. Cos'ha dunque questo gioco di così bello? Beh, tanto per cominciare in Turok troverete delle armi incredibili. Partirete da un coltello e da un misero arco per arrivare a scatenare un olocausto nucleare. Alcuni



prediligono il cannone particellare, altri il quadruplo lanciarazzi, ma è solo una questione di gusti.
Non lasciatevelo scappare per nulla al mondo..

## ISS Pro






## Quake






## 17
## Duke Nukem

Il divertente Duke Nukem per PC riesce nella difficile impresa di battere Doom. In Duke, che è molto più interattivo del classico Id, potrete ammirare sinuose ballerine di locali notturni, blastare alieni su alieni, sfondare una toilet, uccidere ancora alieni, giocare una partita di biliardo e nuotare sott'acqua. A breve giungeranno finalmente le agognate versioni per console, (dapprima quella Saturn, che si annuncia davvero notevole anche se con qualche limitawione, e a seguire PlayStation e N64) che resteranno praticamente intatte. Via, a blastare alieni, allora, e complimenti a Duke!

## Rage Racer






## 11
## Super Mario Kart

L'ultimo posto fuori dalla Top 10 se lo aggiudica il fantastico gioco di guida per SNES. Modo 7 al suo massimo in questa fantastica e umoristica avventura videoludica di Mario e compagnia bella.
Meraviglioso, fantastico, imperdibile!



## C&C Red Alert



10

Red Alert è un gran gioco di strategia, che vi darà modo di affrontare una nazione straniera in esaltanti battaglie in real-time! Red Alert è il Re di giochi di strategia per PC.
Costruire una massiccia armata per poi lanciarla contro l'incauto nemico si rivela un ottimo passatempo, soprattutto quando, nel cuore della battaglia, bisognerà prendere decisioni tattiche degne dei più grandi leader militari della storia.
Il gioco è perfettamente giocabile anche in rete. Così come il maresciallo Monty disse prima di El Alamein: "Uomini, entrate nei carri armati!".

## Soul Blade

09



La spendida grafica di questo beat'em up per PlayStation non è che metà della sua bellezza. I suoi controlli intuitivi e il gran numero di mosse d'attacco rendono questo picchiaduro con armi un sicuro successo.
Anche i personaggi sono fortemente caratterizzati: si va dallo stranissimo Voldo con artigli al posto delle mani, al 'perfetto' e odioso Siegfried che brandisce un potentissimo spadone chiamato Faust. Per la gioia dei maschietti abbiamo Sophita, che nell'intro fa anche un'apparizione seminuda, che è già nella leggenda.
Benché non sia mai riuscito a spodestare Tekken 2, Soul Blade ha il suo seguito di affezionati.

## Sega Rally

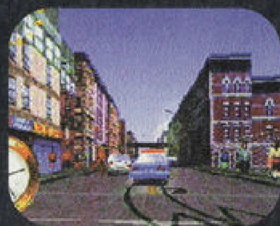



08

Eccoci giunti a uno dei più bei giochi per Saturn, il più bel gioco di guida mai programmato per la console di casa Sega.
Come il più veloce pistolero del West, è stato continuamente sfidato da numerosi avversari, che credevano di poter avere la meglio contro di lui.
Anche un anno dopo la sua uscita, invece, nessun prodotto si è lontanamente avvicinato al fantastico divertimento, soprattutto nella modalità a due giocatori, che Sega Rally riesce a offrire.
Chi avrebbe mai detto che una conversione da sala giochi potesse essere così bella e realistica? Complimenti per questo ottavo posto.

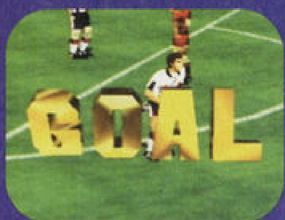
## Die Hard Trilogy

07



Cosa? Tre ottimi giochi al prezzo di uno? Basati sui più bei film d'azione di sempre?
Tenendo in mente questi fattori è difficile stupirsi della posizione raggiunta da questo Die Hard Trilogy per PlayStation.
Da uno sparatutto in un hotel infestato di terroristi si passa a uno shooter stile Virtua Cop per poi arrivare a una pazzesca sequenza di guida.
Il gioco riesce a essere davvero molto appetibile grazie alla sua varietà, e la scelta di fondere in un solo gioco tre diversi stili si è rivelata azzeccatissima.
Probabilmente anche la dose di violenza presente nel gioco ne ha facilitato il successo.

## ISS 64




06

Quali parole possono rendere giustizia al più bel gioco di calcio mai uscito per qualsiasi console? È davvero un'opera d'arte nel campo delle simulazioni sportive. Tutto in questo gioco è realistico, dal bisogno di costruire le azioni razionalmente, alla precisione richiesta nei passaggi che andranno poi trasformati in rete con la freddezza dei campioni. Al contrario di altri giochi che si aggiornano ogni anno per includere nuovi giocatori e squadre, ISS 64 non ha i nomi dei giocatori reali, e questo ha deluso molti giocatori. A questi ultimi possiamo solo dire di non pensare troppo a queste mancanze trascurabili e di lasciarsi trascinare nelle furiose azioni di gioco!

## Resident Evil



05

L'odore di corpi in putrefazione e l'alone di mistero che ricopre i più grandi gialli della letteratura mondiale emergono già dalla presentazione in FMV della versione PlayStation.
Da lì in poi, sarete voi contro le vostre paure. Il gioco ricorda molto, come trama e ambientazione, i B-Movie americani, ma ne prende solo il meglio. Starà a voi, nei panni del forte Chris, o dell'agile Jill Valentine, svelare il mistero di Resident Evil. Appassionante e terrorizzante. Brrr. Ah, il suo seguito si annuncia come eccezionale, e il Director's Cut è assolutamente imperdibile.

## Mario Kart 64




È coinvolgente. È divertente. È chiuso a chiave da qualche parte nella redazione di Games Master per fare in modo che si continui a lavorare normalmente!
Cosa ci potrebbe essere di più divertente di colpire un avversario con una saetta e sfrecciargli davanti?
Questo gioco, già forte dell'esperienza a 16 bit del predecessore, è una delle più appaganti esperienze multi-player che abbiamo mai visto.
Se avete un Nintendo 64 non potete non avere questo gioco, e se non avete un Nintendo 64 vi suggeriamo caldamente di considerararne l'acquisto.

01

## Tekken 2




Inginocchiatevi e pregate dinanzi al Grande Signore dei picchiaduro.
Nessun altro beat'em up dà la soddisfazione che si prova quando Jack assesta un pugno, quando Yoshimitsu gira su se stesso vorticosamente per infliggere un 'perfect' all'avversario o quando Michelle si porta alle spalle del suo avversario per poi afferrarlo e rompergli le ossa.
Quale altro gioco vi dà inoltre la possibilità di affrontare il Diavolo come boss finale? Siamo tutti in fremente attesa di Tekken 3. Dimenticatevi gli altri picchiaduro, qui abbiamo il re incontrastato!

03

## Tomb Raider

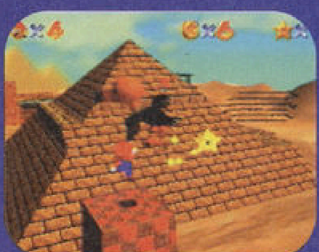


È stata recentemente votata come una delle più importanti persone del mondo dalla rivista Select. COSA? È una ragazza generata col computer!?
Lara, col suo corpo estraneo a qualsiasi legge della fisica, è la ragazza dei sogni. Il gioco che l'ha resa famosa è uno dei più profondi e vasti arcade-adventure mai visti.
Non è escluso che fra una sessantina d'anni avremo gruppi di vecchietti che idolatrano Lara Croft ricordando la loro gioventù passata davanti alla PlayStation.
Inutile dire che il seguito otterrà probabilmente altrettanto successo se non di più.

02

# SUPER MARIO 64

1°



Dunque eccoci arrivati al vincitore. Stando agli ultra-esigenti lettori di GamesMaster il gioco dei giochi, il primo della classe, è lui, Super Mario 64. Dal momento in cui inizierete a giocare resterete attaccati al joypad per moltissimo tempo, persino mangiare vi sembrerà un peso, e dormire vi sembrerà un lontano ricordo. Inoltre, a poco a poco, vi spunteranno dei baffi e un cappello rosso. Convincete vostro 'zio' o chi per lui a comprarvi un N64 per la Befana, fate di tutto per averlo, siate disposti a vendere anche i denti di vostra nonna, perché non potete stare senza Super Mario 64. Qualsiasi cosa accada giocate questo gioco prima di morire. Completate la vostra esistenza!



# LE ALTRE NOMINATION DI GAMES MASTER

***Il nostro sondaggio ha celebrato la bellezza di Tekken 2, Mario 64, Resident Evil e via dicendo, ma come si sono piazzati i vari giochi nelle rispettive categorie? Ecco, genere per genere, tutte le nomination...***

## Miglior Shoot-em-up
### Die Hard Trilogy (PSX)





**LE ALTRE NOMINATION**

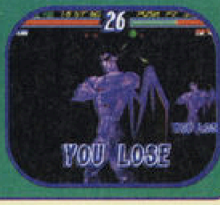
Quake (PC)
Duke Nukem 3D (PC)
Doom (PSX)
Virtua Cop 2 (SAT)
Time Crisis (ARC)
Turok: Dinosaur Hunter (N64)
Doom (PC)
Virtua Cop (SAT)
Doom 2 (PC)
The House of the Dead (ARC)

**IL NOSTRO PARERE**

Un risultato sorprendente qui, ne converrete anche voi. Con ben il 21% dei voti totali la palma va al titolo Fox Interactive, che è riuscito a tenere a bada giochi del calibro di Quake, Duke Nukem, Turok e Doom. Stupiti, non è vero? È piacevole, comunque, vedere anche due coin-op piazzarsi più che egregiamente in questa votazione, e qui in redazione gli occhi sono tutti puntati sull'imminente conversione di The House Of The Dead per Saturn. Ehi, ma dove sono andati a finire tutti gli sparatutto 2D? Sono davvero morti, finiti, sepolti, archiviati nei libri di storia videoludica? Forse sì...

## Miglior Beat-em-up
### Tekken 2






**LE ALTRE NOMINATION**

Soul Blade (PSX)
Fighters MEGAMiX (SAT)
MK Trilogy (PSX)
Virtua Fighter 2 (SAT)
Street Fighter 2 Turbo (SNES)
Street Fighter Alpha 2 (PSX)
Killer Instinct Gold (N64)
Virtua Fighter 3 (ARC)
Killer Instinct (SNES)
Tekken 3 (ARC)

**IL NOSTRO PARERE**

Nessuna sorpresa, invece, in questa categoria. Sin dall'inizio era subito chiaro quale sarebbe stato il titolo trionfatore. Un incredibile 39% dei voti è andato a favore di Tekken 2, con il secondo posto occupato ancora da un titolo Namco, l'esaltante Soul Blade (14% dei voti), mentre Fighters MEGAMiX spodesta Virtua Fighter 2 al comando dei beat'em up per Saturn. Perlomeno sono finiti i tempi delle estenuanti e noiose lotte Street Fighter contro Mortal Kombat di antica memoria, benché i titoli migliori delle due serie compaiano ancora in questa classifica.

## Miglior gioco di sport
### ISS64 (N64)





**LE ALTRE NOMINATION**

ISS Pro (PSX)
Sega Worldwide Soccer '97 (SAT)
FIFA '97 (PC)
Sensible World of Soccer (Amiga)
Actua Soccer (PSX)
International Track & Field (PSX)
Smash Court Tennis (SNES)
Athlete Kings (SAT)
ISSD (SNES)
Total NBA '97 (PSX)

**IL NOSTRO PARERE**

È Konami a dominare in questa classifica, grazie alle due simulazioni di calcio più belle del momento: International Superstar Soccer 64 per N64, eletto da più di un terzo degli intervistati, e la controparte per PlayStation del titolo omonimo. International Track & Field, altro titolo Konami, ha ridestato nei possessori PlayStation la voglia di record che sembrava essersi spenta dopo i fasti degli anni '80 di Track and Field. Fa piacere, comunque, vedere ancora in classifica dopo tanto tempo l'Amiga, qui rappresentato da Sensible World of Soccer ed evidentemente non dimenticato da tanti fan.

## Miglior Adventure/RPG
### Tomb Raider (PSX)




**LE ALTRE NOMINATION**

Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)
Resident Evil (PSX)
Final Fantasy 7 (PSX)
Super Mario RPG (SNES)
Broken Sword (PSX)
Dark Saviour (SAT)
LBA (PC)
Day of the Tentacle (PC)
Secret of Mana (SNES)
Secret of Monkey Island (PC)

**IL NOSTRO PARERE**

Potrebbe essere difficile catalogare Tomb Raider in qualche genere ben preciso, ma Lara è riuscita a conquistare comunque la vetta di questa categoria. Il terzo episodio di Zelda su SNES, comunque, nonostante il peso degli anni, continua a imperversare nei cuori degli aficionados, e di tutti coloro che, magari proprio grazie a Link, hanno iniziato ad avventurarsi nel mondo dei videogiochi. Stupiscono le alte posizioni raggiunte da Final Fantasy 7 e Super Mario RPG, dato che al momento delle interviste erano ancora disponibili unicamente per importazione. Interessante trovare ancora in classifica classici LucasArts quali Day Of The Tentacle e Monkey Island.

## Miglior gioco di guida
### Sega Rally (SAT)





**LE ALTRE NOMINATION**

| | |
|---|---|
| F1 (PSX) | Destruction Derby 2 (PSX) |
| Mario Kart 64 (N64) | Formula 1 GP 2 (PC) |
| Rage Racer (PSX) | Scud Race (ARC) |
| Porsche Challenge (PSX) | Micro Machines v3 (PSX) |
| V-Rally '97 (PSX) | Daytona USA (ARC) |

**IL NOSTRO PARERE**

Incredibili cambi di 'pole position' per questa categoria, che ha visto Sega Rally e F1 di Psygnosis gareggiare fino all'ultima curva in un serratissimo confronto. Alla fine, il vincitore è stato deciso solo grazie a un 4% dei votanti che hanno consentito al racer Sega di portare a casa la prima posizione. Sega Rally è un grande titolo, e se per caso siete scettici riguardo le potenzialità del Saturn e non l'avete mai visto, cercate di dargli un'occhiata: potrebbe farvi cambiare radicalmente idea.

## Miglior simulazione
### Theme Hospital (PC)





**LE ALTRE NOMINATION**

| | |
|---|---|
| Sim City 2000 (PC) | Transport Tycoon Deluxe (PC) |
| Pilotwings 64 (N64) | EF-2000 (PC) |
| Sim City (PC) | F22 Lightning 2 (PC) |
| Microsoft Flight Simulator (PC) | Sim Isle (PC) |
| Theme Park (PC) | Sim Tower (PC) |

**IL NOSTRO PARERE**

Clamoroso successo di Theme Hospital nella categoria Miglior Simulazione. Un incredibile 70% dei voti totali sono andati al titolo Bullfrog. Nulla e nessuno gli si è nemmeno lontanamente avvicinato: pensate che il titolo al secondo posto, il fantastico Sim City 2000, ha raccolto soltanto un miserrimo 14% dalla comunità dei votanti. Non ci si stupisce, comunque, nel trovare ben quattro titoli Maxis in questa classifica, mentre stupisce un po' la presenza del pur ottimo Pilotwings 64.

## Miglior strategico
### C&C Red Alert (PC)





**LE ALTRE NOMINATION**

| | |
|---|---|
| C&C (PSX) | Championship Manager 2 (PC) |
| Syndicate Wars (PSX) | 7th Legion (PC) |
| Dungeon Keeper (PC) | Premier Manager '97 (PC) |
| Civilisation 2 (PC) | Populous (PC) |
| Warcraft 2 (PC) | Dark Reign (PC) |

**IL NOSTRO PARERE**

Chi altri se non C&C/Red Alert poteva dominare questa classifica? Ovviamente i possessori PlayStation stanno cominciando solo ora ad apprezzarne le delizie strategiche, benché il seguito per PC sia ancora la scelta preferita dai più. Recensiremo la versione PlayStation nel prossimo numero. Presente in classifica anche Syndicate Wars, che ha ricevuto un altro bel pacchetto di voti. Un bel colpaccio per Bullfrog, che vede in classifica anche il suo ottimo Dungeon Keeper.

## Miglior platform
### Super Mario 64 (N64)





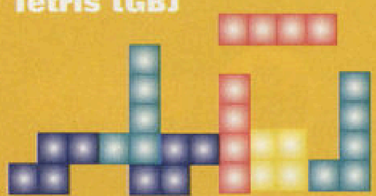
**LE ALTRE NOMINATION**

| | |
|---|---|
| Crash Bandicoot (PSX) | Sonic 2 (MD) |
| Pandemonium (PSX) | Sonic (MD) |
| Sonic 3 (MD) | Super Mario World (SNES) |
| Sonic Jam (SAT) | Earthworm Jim 2 (SNES) |
| Donkey Kong Country 3 (SNES) | NiGHTS (SAT) |

**IL NOSTRO PARERE**

VINCITORE! Dopo aver fatto piazza pulita di tutti i concorrenti, Super Mario 64, grazie ai voti di quasi il 50% dei nostri intervistati, si appresta a vincere anche nella categoria Miglior Platform. Se non avete ancora avuto il piacere di giocare a Mario 64 fatevi un favore e cercate di comprarlo, ottenerlo, rubarlo in qualsiasi modo possibile, e capirete perché ce ne sono tanti di cloni in giro. Anche la serie Sonic ha raggiunto una discreta quantità di voti, ma nessuno ce la fa contro Mario!

## Miglior Puzzle Game
### Tetris (GB)



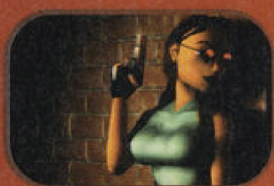
**LE ALTRE NOMINATION**

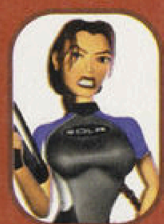
| | |
|---|---|
| Super Puzzle Fighter 2 Turbo (PSX) | Wario Blast (GB) |
| Bust-A-Move 2 (PSX) | Lost Vikings 2 (SNES) |
| Kurushi (PSX) | Myst (PC) |
| Lemmings 3D (SAT) | Columns (GG) |
| Puzzle Bobble (PC) | Mystic Isle (PC) |

**IL NOSTRO PARERE**

Un po' come la sezione platform anche questa sembrava segnata dall'inizio. La versione di Tetris per il piccolo mostro monocromatico di Nintendo è risultata vincitrice, con molto distacco rispetto al secondo classificato. La lotta per la seconda posizione, invece, è stata molto più serrata, ma alla fine Super Puzzle Fighter 2 TURBO è riuscito ad avere la meglio sui draghetti protagonisti di Bust-A-Move 2. Onore a Ryu e soci.

## Miglior personaggio
### Lara Croft





**LE ALTRE NOMINATION**

| | |
|---|---|
| Mario | Guybrush Threepwood |
| Sonic | Knuckles |
| Duke Nukem | Parappa |
| Crash Bandicoot | Max (from Sam 'n' Max) |
| Earthworm Jim | Abe (Oddworld) |

**LA NOSTRA OPINIONE**

Anche qui grande lotta, stavolta fra Mario e Lara, nella categoria Personaggio dell'anno. La sfida a suon di voti è stata davvero emozionante, tant'è che alla fine il baffuto idraulico e la prosperosa Lara distavano solo di quattro voti. QUATTRO VOTI! Ci turba vedere un grande del passato come Zak McKracken assente da questa classifica, anche perché è un esponente della nostra categoria...

# LA GUIDA

*Nella speranza che la nostra Top 100 vi abbia divertiti, vi diamo appuntamento con La Guida al prossimo mese. Buon anno!*







Alcuni veicoli sono più divertenti che pratici da guidare. Come questa lunga limousine per esempio!

## Occhio al danno!

*C'è una bella preoccupazione in Felony 11-79, e cioè non riuscire a finire un livello perché la macchina è troppo "conciata". Si può guidare senza tettino, portiere o finestrini ma se l'indicatore del danno in basso sullo schermo è pieno allora il divertimento è finito. Attenzione!*






Scegliete il vostro veicolo!

Guidare una Vespa è il massimo.

Sterzare per evitare un pedone guidando una Vespa è molto realistico. Mettere sotto i passanti senza ritegno è però molto più divertente.

***Non è il primo gioco che dà la possibilità di giocare la parte del cattivo, ma è il più distruttivo....***

# FELONY 11-79

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

***È** sbalorditiva la quantità di danno che si può causare con una piccola Vespa. Schiantarsi contro vetrine, guidare dentro i supermarket creando panico tra i clienti e i prodotti e distruggere tutti i posti di blocco che la polizia può creare sono solo alcune delle possibilità offerteci.*

Felony 11-97 è un gioco molto divertente, nessuno può negarlo, ed è anche molto vario in quanto a mezzi. Oltre alla Vespa è infatti possibile guidare un bel camion e la nostra favorita, una mini (in seguito saranno disponibili anche autobus, camion dei rifiuti e lunghe limousine), in un totale di tre percorsi.

Lo scopo del gioco è simile al 99% a quello di tutti i giochi di guida, cioè finire la gara nel tempo assegnato. Ci viene detto dove partire e dove dobbiamo arrivare, ma come riuscirci è quasi completamente compito nostro. Possiamo utilizzare i negozi e gli uffici disponibili come scorciatoie per portare a termine tutti gli obiettivi che ci vengono posti durante il gioco: nel primo tracciato, per esempio, dobbiamo prendere 5 cariche di dinamite da un insieme di imballaggi per far saltare in aria dei cancelli in seguito. Far scappare tutti quelli che ci si parano davanti è bellissimo, e vedere il nostro veicolo diventare mano a mano sempre più rovinato è molto divertente.

Perché allora questo gioco ha preso un punteggio basso? Beh, è per questo semplice motivo: lo si finisce in un giorno. I tempi per i circuiti sono duri, ma non imbattibili, e una volta finite le 3 piste si possono solo rifare cercando di migliorare. È appassionante finché dura, ma non dura molto.





Di certo guidare nella metropolitana parigina non è mai stato così emozionante.



Si può anche saltare sui binari e far venire un infarto ai conducenti dei treni.




Visto che danni può fare un autobus?



E' divertentissimo ma dopo un po' di ore già perdo di interesse. Comunque guidare dentro un negozio è da provare.



La macchina non rimarrà mai tutta intera.

Solo un pazzo scatenato vorrebbe guidare nel traffico cittadino dell'ora di punta un enorme camion dei rifiuti. Ci piace!



| FELONY 11-79 | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | ASCII |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Anche se un po' ostica e decisamente strana, è generalmente carina. 70 | Bello il suono del motore ma gli effetti sono ripetitivi. Belle le musiche. 60 | La parte migliore del gioco. Super divertimento per un giorno intero, ma non più di così, probabilmente. 80 | Una volta che tutto è stato rotto, la tentazione di tornare indietro e ripetere tutto è debole. 30 | 61 |

**IL GIUDIZIO** Un gioco deludente che aveva promesso molto ma che ha fallito l'esordio. Dopo poco il divertimento finisce.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione

VERSIONE RECENSITA

## E' una questione di logica... e di chiavi.

*In questa stanza troverete la chiave dell'elevatore che vi consentirà di scendere ai piani inferiori.*



1 L'armadietto di Laura è sulla destra del corridoio.



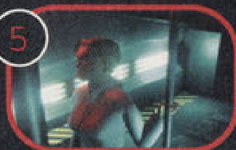
2 Utilizzate la chiave per aprire questo passaggio.



3 La chiave gialla attiva questo elevatore...



4 ...utilizzandola con l'apposita fessura.



5 Ora Laura può scendere a prendere la pistola.

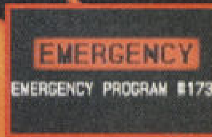





La nave sulla rotta per casa...



ha un clandestino alieno a bordo.




Suona l'allarme del computer.



Laura inizia a svegliarsi...



...dal suo hypersonno.

**Paura dell'uomo invisibile? Fate bene.**

# ENEMY ZERO





L'alieno ha già ucciso gli altri membri dell'equipaggio.

## Visioni!

*Laura ha una console nella sua camera collegata con il computer centrale e con il videotelefono.*



Il menu principale è molto semplice da usare.




Cercate gli indirizzi nella libreria informatica.




Uno schema della nave con le sue quattro sezioni a torre.



L'appartamento di Parker dopo la visita a sorpresa.

**Quelli della Warp, dopo il successo dell'avventura "D", hanno colpito ancora, e la nostra eroina Laura Lewis ritorna così in una nuova e terrificante avventura. Quando? Nel vicino futuro. Dove? Nello spazio profondo. Il motivo per un così brutale risveglio dall'ipersonno? L'uccisione rituale dei suoi compagni da parte di una misteriosa forza sconosciuta (siamo su una nave di ritorno sulla terra tipo il Nostromo di Alien, per chi non l'avesse capito) e la presenza di intrusi a bordo. Esseri invisibili, per l'esattezza.**

Kenji Eno e il suo team della Warp hanno fuso perfettamente gli elementi da avventura grafica come utilizzare database, esplorare stanze piene di generatori o mandare messaggi video ai compagni sopravvissuti, con elementi di azione in tempo reale come correre per i corridoi per salvarsi la vita. L'atmosfera è molto coinvolgente e raggiunge vette di tensione notevoli quando per esempio ci si trova faccia a faccia con uno degli alieni. L'avventura in sé è ben integrata con la trama. Prima di tutto dovrete cercare di raggiungere i vostri compagni utilizzando un elevatore di cui non avete la scheda d'accesso, poi dovrete esplorare i piani bassi alla ricerca di un generatore da far funzionare. Il gioco rende molto bene la tensione. Per la prima mezz'ora non avrete a disposizione nessuna arma, e anche dopo potrete sparare non più di quattro colpi prima di ricaricare. Insomma, vi sentirete proprio in una brutta situazione.

Quando vi si avvicinerà un alieno un tic-toc sempre più intenso (dovuto al vostro rilevatore di movimento) vi avviserà inoltre dell'inevitabile incontro ravvicinato non molto piacevole.

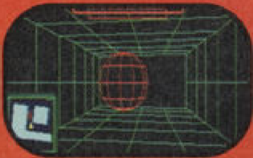
I corridoi alla Doom sono piuttosto tetri, la poca luce aumenta ulteriormente l'atmosfera angosciante, e preparatevi a disegnare una mappa perché perdersi è facile e piuttosto frustrante.

*Enemy Zero si basa su una trama complessa e una grande atmosfera. Cinematografico e terrificante, ma non molto impegnativo.*



# Bel colpo, Lewis!

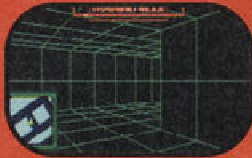
*Esiste più di un modo per far fuori gli alieni, e li imparerete tutti durante l'allenamento.*



Abbattere i nemici all'inizio è semplice.




E' piuttosto facile esplorare dei corridoi con la mappa e gli alieni visibili.



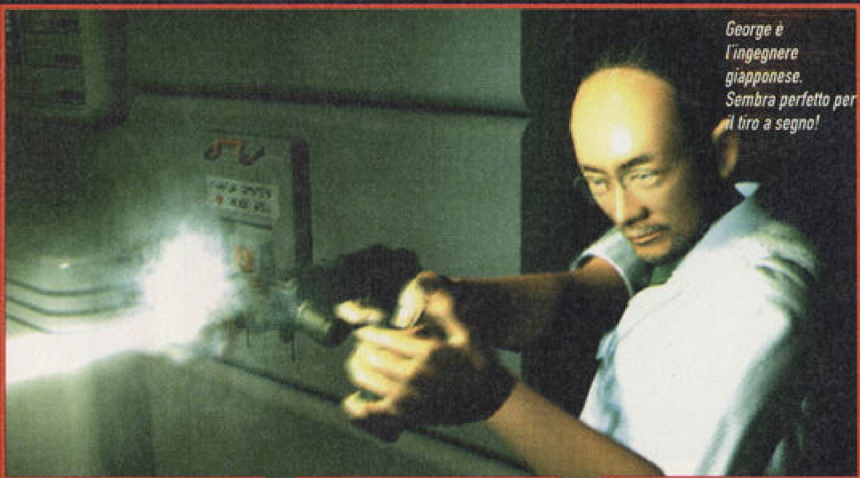
Le cose diventano più difficili quando gli alieni diventano invisibili.



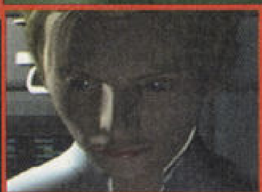

Quando sentite il suono del vostro rilevatore, sparate e incrociate le dita.



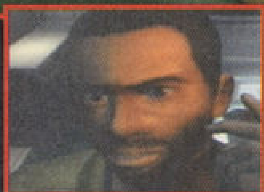

Il final mode vanta una grande atmosfera.



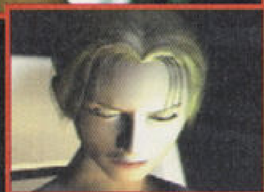
George è l'ingegnere giapponese. Sembra perfetto per il tiro a segno!



Laura era il co-pilota e può fare delle manovre notevoli.



Non certo come il capitano Ronny che però si nasconde come un coniglio.



Miss Lewis guarda al massacro con grazia e coraggio: non è splendida?

Alla Warp comunque non hanno voluto rendere le cose troppo difficili ed è per questo che il primo dei quattro CD (sì, ben quattro dischi) di Enemy Unknown contiene, oltre alla splendida introduzione, una serie di labirinti d'allenamento con alieni prima visibili e poi invisibili.
A proposito, il vostro sensore di movimento cambia tono e ritmo a seconda della posizione del nemico (e vi ricorderà il famoso sensore di Alien 2: "sono dappertutto!").
Il gioco vero e proprio comincia sul disco due con una bella dose di splatter: Laura infatti assiste alla morte del suo compagno Parker da un video (notevole l'immagine delle mani insanguinate sulla telecamera), che introduce bene nell'atmosfera del gioco.
Entrambi i motori del gioco, sia nei corridoi in soggettiva che le sequenze filmate, funzionano bene anche se i filmati sembrano un po' troppo lenti rispetto al titolo in generale. Ci sono inoltre molte citazioni dai classici della fantascienza: da Terminator 2, da Il Pianeta Proibito, da Alien 3... tutti ben mixati per generare una trama che non potrà non colpirvi.
La Warp ha fatto un lavoro di prima qualità, anche se il tono del gioco viene abbassato dalle pessime doti recitative degli attori virtuali che l'hanno doppiato. Fin dal momento in cui la nostra Laura si toglierà la biotuta, comunque, troverete il gioco affascinante e misterioso e dimenticherete le performance recitative di quei cani d'attori!
Enemy Zero è più cerebrale di Resident Evil, e proprio per questo più terrificante.
I filmati di miss Lewis e compagni sono davvero sanguinolenti e l'atmosfera è angosciante.
La tensione aumenta esponenzialmente anche se in realtà la sfida non è poi così impegnativa.

# La stanza di Laura!

*Appena svegli esplorate i dintorni. Ma quanto è piccola questa stanza?*

## Ologrammi



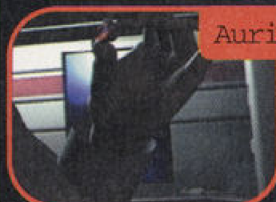
Sembra una farfalla ma a un'ispezione più accurata svanisce nell'aria. Rabbrividiamo...

## Tavola



Sulla tavola di Laura troverete svariati oggetti interessanti.

## Auricolare



Il sensore di movimento auricolare è fondamentale, mettetevelo subito.

## Videodiario



Questo pratico accessorio vi permette di salvare il gioco in ogni momento. Essenziale.

## Chiave



Vi permetterà di accedere alla zona degli elevatori.



**ENEMY ZERO**

| | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | Saturn |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | Warp |
| PREZZO | ND |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Splendidi filmati e intro che vi faranno letteralmente morire 90 | Grande atmosfera con la musica del piano di Michael Nyman. 85 | Veramente emozionante, spaventoso come Halloween, però su Marte 75 | Molto interessante, ma una volta finito lo difficilmente ci rigiocherete. 70 | |

**IL GIUDIZIO** Se sognate di essere Ripley in Alien o Dekkart in Blade Runner questo gioco fa per voi, anche se non è longevo.

recensione

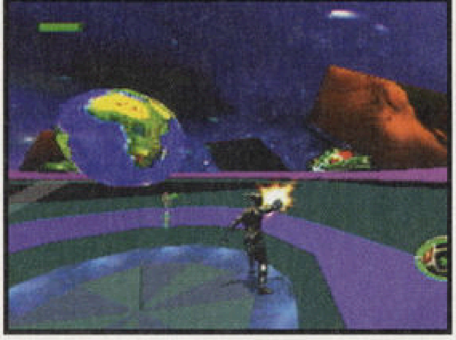
DISPONIBILE PER

PC

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

La versione PC di MDK ha meritato un ottimo 90%. Questa conversione PSX non raggiunge il voto del cugino su PC per colpa della ridotta longevità.





## Al suo debutto su PlayStation, ecco a voi...

# MDK



Una gustosa mela energetica. Mangiatela pure.

**A*pparentemente nello spazio circolano strane forme di scariche elettriche, e si è scoperto che possono essere sfruttate come la nuova sorgente energetica che il mondo da tempo necessita. Sfortunatamente, però, queste onde elettriche sono anche utilizzate come vie di comunicazione da una cattivissima civiltà aliena. Essa, sfruttando tali scariche, sta trasferendo intere città con se' ed ha intenzione di piazzarle nel nostro pianeta per impadronirsi di tutte le sue risorse. È ora che voi salviate il mondo, e ci proverete nelle spoglie di Kurt Hectic, un nuovissimo e futuristico eroe.***

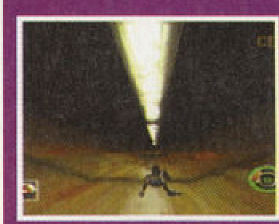
È dal suo nome che deriva la "K" del titolo del gioco. La "M" invece proviene da Max, un cane che non compare poi molto durante il gioco, infine la "D" appartiene al nome del vostro capo, il Dottor Hawkins, che vi dirà dove dovrete andare per infiltrarvi all'interno delle città aliene. Come alternativa, il nome

## Nel tunnel...

*Arrivati alla fine di un livello vi troverete in un tunnel deserto che vi porterà al livello successivo. Molto spesso questo tunnel sarà un sotto-livello a sé dove potrete raccogliere dei punti bonus. In certe sequenze vi ritroverete sdraiati a scivolare giù, come in una specie di discesa con il bob, e potrete curvare, accelerare e rallentare a vostro piacimento. Considerate queste sequenze come una piccola pausa prima che gli scontri riprendano.*



Si scivola giù fra un livello e l'altro. Per il momento non fa male niente.



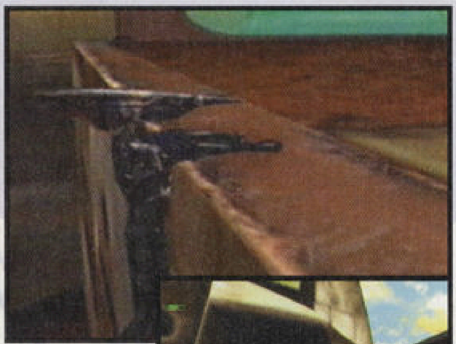
Se però andate troppo forte, potete



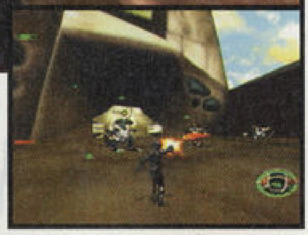
Anche quando volerete sopra dei futuristici tappeti magici, dovrete sparare a raffica ovunque.

Evitate i radar nemici all'inizio di ognuna delle sei aree. Se vi intercetteranno, pioveranno missili.





Yeah ! Ci sono quasi arrivato!



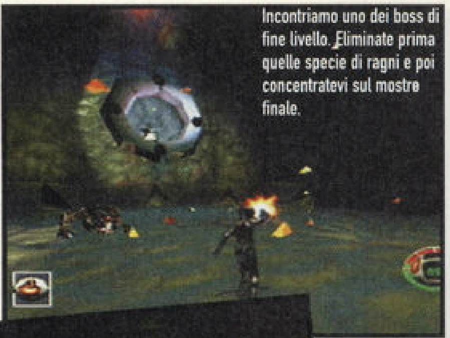
Spariamo a diversi obiettivi, colpiamoli tutti!

## Un po' più a destra...no... a sinistra... FUOCO!

*Un altro aspetto importante del gioco è la modalità Sniper, in cui potete inquadrare e colpire obiettivi molto distanti da voi. Al di sopra della vostra testa c'è un fucile con un mirino dedicato, che necessita esclusivamente della pressione di un pulsante per essere attivato. Una volta fatto ciò, potrete zoomare le inquadrature dei vostri nemici e mirarli con una crocetta. Il tutto è ben studiato e vi si presentano nemici nei punti più strani. In ogni caso potrete sia eliminare i vostri nemici da lontano sia decidere di affrontarli faccia a faccia. Comunque ci impiegherete poco a capire che la prima cosa da fare quando si inizia un livello è attivare la modalità Sniper.*



Eccovi in azione, inquadriamolo bene. Non c'è la possibilità di sparare colpi a raffica e non vi potete muovere, ma ne vale la pe



Incontriamo uno dei boss di fine livello. Eliminate prima quelle specie di ragni e poi concentratevi sul mostre finale.



Il nostro eroe spara a terra.

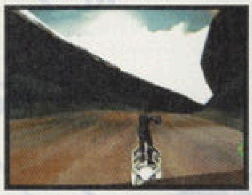




Non utilizzate questo abbigliamento a casa di amici.



Correte in skateboard a comprare il prossimo numero di GamesMaster!



## ALLARME! ALLARME!

*A volte incontrerete deegli alieni chiamati Alert Droids che, all'interno delle città aliene, gridano "Alert! Alert!" per avvertire i guardiani dei pericoli. Eliminate il primo che incontrate, poi entrateci dentro e andate in giro gridando "Alert! Alert!". Guardate bene la faccia degli alieni mentre cercano di scoprire il motivo per il quale vengono messi in allerta.*
*Molto divertente, ma solo per qualche minuto.*



Questo alieno gira gridando "Alert! Alert!". Mah...



MDK è la sigla termini inglesi "Murder", "Death" e "Kill" (assassinio, morte, uccidere), dato che questo picchiaduro è un gioco decisamente violento e d'azione.
Il gioco era già apparso per PC un bel po' di tempo fa, e già era stato giudicato più che bene: infatti non solo ha contribuito a sviluppare ulteriormente i giochi tridimensionali, ma si è affermato come un gioco decisamente da avere, un classico insomma. Questo la versione PC, non questa.Armandovi di una potentissima mitragliatrice nella mano destra e di un fucile ad alta precisione in testa (vedi box), il gioco fornisce ben sessanta livelli di corsa sfrenata e ossessionanti sparatorie all'interno di sei aree. Immaginatevi Lara Croft vestita con una tuta nera sottilissima (calma...) ultra tecnologica e con una mitraglietta Uzi attaccata al braccio destro, e vi potrete fare una rapida idea di come sia questo gioco.



L'azione frenetica è una presenza costante all'interno del gioco, e quando non ci sarà, sarà perché sarete troppo impegnati a risolvere uno dei diversi enigmi che si incontrano nelle sue ambientazioni (del tipo: "come faccio ad abbassare questo campo di forza quando l'unico modo per farlo è premere un pulsante in un posto irraggiungibile?), o perché starete saltando di piattaforma in piattaforma. Il mix dei diversi stili di gioco è veramente ben riuscito e risulta molto fluido. Ci sono anche alcuni elementi particolari presi da grandi classici : quando avrete ripulito i livelli da ogni alieno, non farete neanche in tempo ad accorgervene che sarete nuovamente circondati da alieni, e, per evitare che ciò succeda nuovamente, dovrete distruggere il generatore che li crea periodicamente. Vi ricordate Gauntlet, il mitico gioco arcade dell'Atari che ha creato questo trend nei giochi d'azione?

Sembra che Damien Hirst si diverta a vedere cosa c'è dentro le mucche.



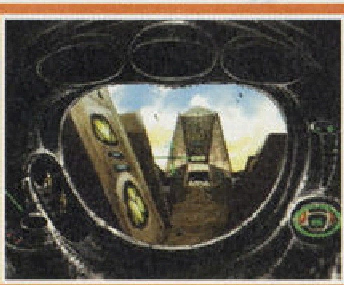
Alcuni livelli possono creare un po' di confusione, dato che è duro vedere dove sono gli oggetti.



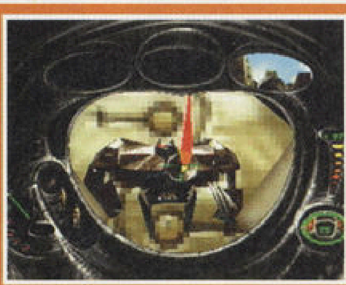
Per non menzionare certi personaggi nel gioco!



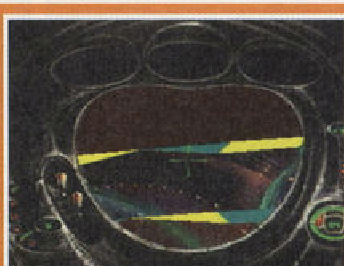




Vediamo un po' chi c'è in giro in questo paesaggio alieno attraverso il nostro fucile Sniper ed...



...eccoti qua. Puntate la crocetta in un punto a scelta e sparate. Brillante.



È anche molto utile quando dovete sparare a nemici situati all'altro lato di una barriera.



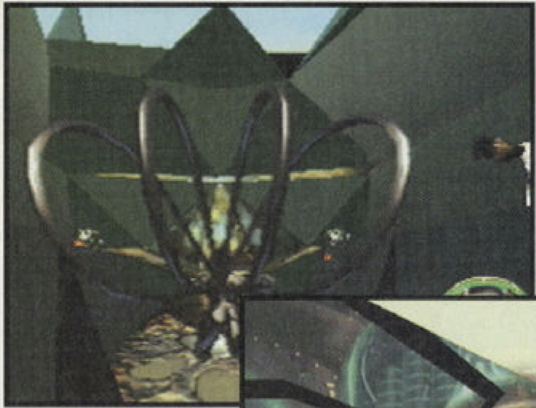
È proprio forte questa tuta nera, che ne dite ? Ne vorrei una anch'io.

## Due risate

*Solo perché stiamo parlando di un gioco d'azione pura, non significa che non vi farà ridere un po'. In un livello dovrete infiltrarvi all'interno di un gruppo di cattivissimi robot. Normalmente verreste eliminati nel giro di qualche secondo, ma, una volta trovata una delle armi speciali del gioco, la bomba più interessante del mondo, non dovrete fare altro che gettarla in mezzo ai robot. Guardateli mentre, dopo essersi dimenticati di voi, esamineranno l'ordigno. Scruteranno la bomba mentre sta per esplodere, e, quando essa si attiverà, verranno spazzati tutti via. Uno splendido effetto, specialmente perché i programmatori non hanno calcato la mano sull'aspetto comico. Però fa proprio ridere.*




Potreste pensare che rovini l'atmosfera del gioco. Non lo fa per niente, anzi, per essere onesti, la migliora nettamente.



Troverete sempre una dozzina di alieni ad aspettarvi dietro ogni angolo.



Un altro paesaggio bizzarro. Ci vorrà un po' di tempo, ma poi vi ci abituerete.

Beh, funziona sempre bene. Un'altra caratteristica che merita veramente di essere descritta è come si spara.

Nella modalità normale, dovrete semplicemente direzionare Kurt verso i nemici in modo che la vostra mitragliatrice possa colpirli. Nella parte alta dello schermo, un indicatore verde vi indicherà la potenza residua degli avversari, che rimarranno vivi fino a quando non sarà esaurita. Quindi esploderanno. Inoltre, esiste una modalità alternativa di sparo, in cui potrete colpire avversari lontanissimi grazie a un geniale sistema di puntamento con zoom.MDK è veramente un gioiellino da giocare e gustare fino in fondo. La grafica è veramente ben curata, ma certe volte può creare un po' di confusione se il giocatore non è abituato allo stile generale: in fin dei conti dovete ricordarvi che andrete in una città aliena, dove tutto sembrerà irriconoscibile.

Dopo un paio di livelli, però, vi adeguerete sempre di più e tutto vi sembrerà meno disorientante, almeno fino a quando non raggiungerete delle piattaforme costituite da veri e propri specchi che riflettono i fondali circostanti, e non capirete più niente!

I livelli sono stati strutturati estremamente bene e, nonostante le azioni da compiere siano all'incirca sempre le stesse, non vi capiterà mai di pensare : "Oh, cavolo, devo farlo di nuovo...".

Al contrario, la frase più ricorrente sarà : "Ok, adesso li faccio fuori tutti !" Adrenalina a fiumi? Esatto! Coinvolgente? Certo! Da giocare per settimane? No! Già, prima o poi dovevamo arrivare alle note dolenti. L'unica ragione che ha impedito a questo gioco di raggiungere il punteggio di 90% è la sua limitata longevità. Al livelli di difficoltà Easy e Normal finirete il gioco nel giro di qualche giorno. Ci potranno pure essere ben sessanta livelli con dei boss di fine livello per ognuna delle sei sezioni del gioco, ma alcuni livelli dureranno solo qualche minuto (anche se la stragrande maggioranza dura molto di più, per essere sinceri). Ovviamente il livello Hard offre numerose sfide, ma anche così lo concluderete prima di quanto non vorreste.

Per cui dobbiamo per forza evitare questo gioco e rivolgerci ad altri titoli ? La risposta è...... no! Il divertimento che deriverà da questo gioco sicuramente ne giustifica il costo. Ha tutto ciò che è richiesto per renderlo un titolo incredibile : fonde ottimamente diversi stili di gioco e non annoia mai, divertendo il giocatore dalla prima all'ultima schermata.

Tutto ciò lo porta a poter essere considerato uno sparatutto tridimensionale di prima categoria. Stupendo, maniacale, delizioso, ma, nonostante tutto, troppo corto.

## A caccia di power-up!

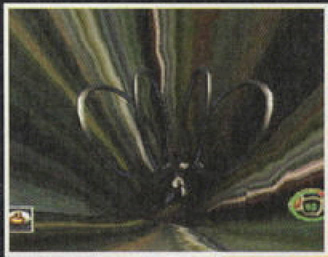
*Dal momento che avrete solo una vita a disposizione, è di fondamentale importanza collezionare i vari bonus per l'energia. Se vedete una mela, passateci sopra e avrete un incremento del 10%. Se vedete un tacchino l'aumento sarà del 50%, e c'è anche un power-up che vi fa un pieno di energia (vedi immagine). Però prima dovrete riuscire ad afferrarlo. Ogni volta che vi ci avvicinerete, urlerà, salterà e correrà come un disperato e dovrete riuscire a bloccarlo per appropriarvi dei suoi contenuti. Divertentissimo!*

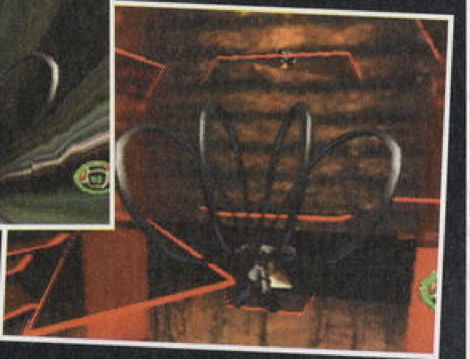


Ecco un power-up che vi farà il pieno d'energia. Però prima dovrete riuscire a prenderlo !

## Sempre piu' in alto!

*Saltare da posti troppo in alto non è che molto consigliato a meno che non abbiate un buon paracadute sempre con voi. In MDK ne avrete sempre uno a vostra disposizione, che vi aiuterà ad atterrare dolcemente su ogni superficie, oltre a risultarvi utile per raggiungere le piattaforme più alte. Basta che troviate un flusso d'aria, apriate il paracadute e vi guardiate attorno mentre salite: prima o poi troverete qualche posto su cui atterrare (e magari ci sarà anche qualche alieno ad aspettarvi...).*





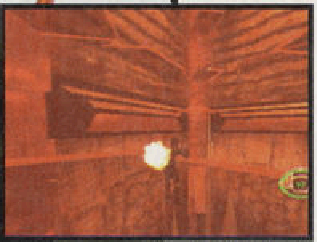
Siete equipaggiati di un paracadute in ogni situazione, ed è un accessorio indispensabile!



Andate lenti e preparatevi per una grossa sorpresa...



(Destra) Quello è un generatore di alieni, vi conviene distruggerlo il prima possibile.



Accidenti ! È tutto ro...ss....



Quel raggio verde è il radar. Cercate di non farvi intercettare.



| MDK | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | interplay |
| PREZZO | L.109.000 |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Bizzarra ma di elevata qualità. Difficilmente avrete il tempo di ammirare gli eccellenti scenari. 87 | Stupende musiche ed effetti sonori delle armi. Alzate per bene il volume. 83 | Correte in giro e sparate a tutto quello che si muove. Grande. 89 | Questa è l'unica parte del gioco che ha qualche carenza. Tristemente, concluderete il gioco troppo velocemente. 60 | 74 |

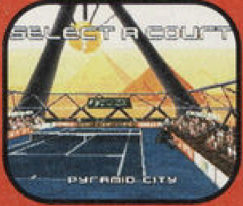
**IL GIUDIZIO** Pensate che siamo stati troppo severi nel punteggio ? Beh, forse avete ragione. Stiamo parlando di un gioco che è veramente divertente da giocare, ma troppo facile da finire.

## Ti aspetto fuori

*I personaggi cadono, si slanciano e si pavoneggiano in modo realistico e le buone inquadrature aiutano a tirare. Sig. Camporese, si aspetti della concorrenza!*



*Un campo veloce, buono per palleggi a fondocampo.*



*Nel profondo del mistico Oriente, Pyramid City è un lusso per gli occhi.*



*Guardate i giocatori muoversi su e giù con le onde. Davvero forte!*



*Elettrizzatevi per folla partecipe.*



*Visto ultimamente nel film Spartacus: un luogo davvero pieno di atmosfera.*



*Ubi Soft serve questo simulatore di tennis con un po' di comicità. Lottatori di sumo, Spice Girls e un campo fluttuante gli donano un "effetto" diverso.*

# TENNIS ARENA

**Il nuovo Tennis Arena della Ubi Soft non si prende troppo sul serio, il che è una buona cosa. Ha un opzione multi-tap per una partita di doppio fino a quattro giocatori, il che è anche meglio, e vi dà un scelta tra ben cinque differenti campi di gioco, che includono un anfiteatro romano, uno stadio a bordo di un transatlantico che beccheggia leggermente con le onde e (il migliore di tutti!) un campo nella Città delle Piramidi, nel profondo delle sabbie dell'antico Egitto (Il Re Tutankhamon era un grande appassionato di tennis).**
Scegliete fra otto bizzarri giocatori (più due segreti) e oltre alle cinque arene che vi vengono offerte inizialmente ce ne sarà anche una nascosta. La folla tifa con entusiasmo . Come un album dei Genesis, Tennis Arena coinvolge facilmente e ricompensa con soddisfazioni sempre maggiori man mano che si procede nell'approfondire le proprie impressioni. I giocatori saltano e si allungano piuttosto realisticamente e, dopo un numero prestabilito di tiri, una mossa speciale (indicata da una stella ai piedi dei giocatori) permette alla palla di essere scagliata alla massima velocità contro l'avversario. Potete scegliere dai semplici palleggi a fondo campo per esercitarvi, fino all'avvicinamento graduale per scambi serrati sotto rete. O, semplicemente, oscillare senza sforzo fra le due cose quando avrete acquistato una certa confidenza col gioco. Il controllo dei giocatori non potrebbe essere più semplice, con i pulsanti A+B che comandano i tiri decisivi di base, mentre il pulsante C fa partire i tiri speciali. Per i giocatori più esperti si possono aggiungere tiri con 'effetto' dall'alto o laterali mediante i pulsanti sul bordo. Ciascuno dei cinque arbitri ha la propria personalità. A New York sono energici ma amichevoli, mentre in Inghilterra sono tipicamente sussiegosi. I campi sono piccoli, il che rende assolutamente facile calcolare le distanze. Al gioco viene però resa completa giustizia nella modalità a 2 o a 4 giocatori, quando, con un gruppo di amici, potete scatenarvi e rendere l'azione frenetica. Gli strani personaggi presentati - un Francese, un lottatore di Sumo, una specie di 'Rambo' in gonnella, un bellimbusto Australiano giocatore di golf, un ginnasta insaccato in una tuta rossa e un'aspirante Spice Girl, tra gli altri -, aggiungono davvero un tocco di irripetibile comicità a questo gioco sportivo. Questo ha qualcosa in più rispetto a Break Point di Ocean, così se volete un gioco di tennis per il vostro Saturn quest'inverno, cogliete l'opportunità e scegliete questo. Ha una buona giocabilità e ve la offre in una veste divertente.

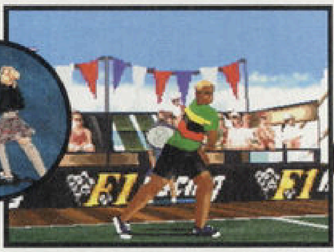




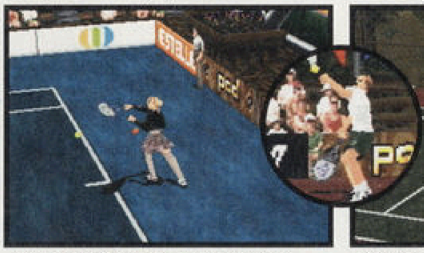
*Avete molte angolazioni da cui guardare l'azione. Una Spice tennista si prepara al tiro.*

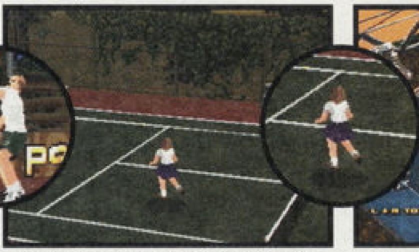


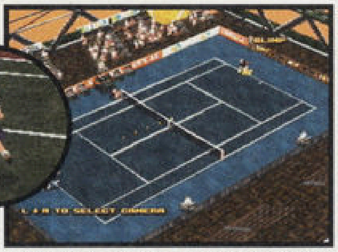
*Potete quasi sentire lo sciabordio delle onde sullo sfondo, da qui.*



*Johnson ha un forte rovescio ed è un formidabile avversario.*


*Taylor ha solo 19 anni, ma trova sempre un compagno di doppio. Chissà perché?*


*C'è anche un'inquadratura dal pubblico. È come Wimbledon, o quasi.*



*Gli scambi di colpi dalla linea di fondo sono un buon modo per migliorare la coordinazione.*

*Tennis Arena trabocca di giocabilità e di humour ed è molto coinvolgente. Ubi Soft ha messo a segno un "ace": Tennis Arena è un successo "schiacciante".*

## Un grande team!

*Una cosa che nel gioco non manca è il senso dell'umorismo. Guardate questi personaggi...*



| TENNIS ARENA | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | Saturn |
| GIOCATORI | da 1 a 4 |
| DA | Ubi Soft |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

**GRAFICA** — Bella grafica 3D, e buon design dei personaggi. **80**

**SONORO** — Il gioco è pervaso di un sapore di genuina ironia che non stanca mai. **85**

**GIOCABILITÀ** — In due giocatori è bene, in quattro è meglio. Specialmente se fate giocare Sumo contro una Spice Girl... **84**

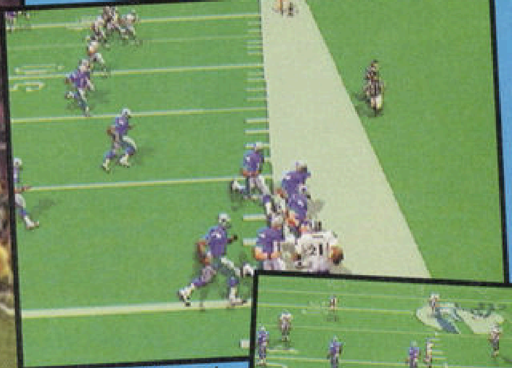
**LONGEVITÀ** — Opzioni multiple, otto giocatori e due personaggi segreti. Non ve ne stancherete presto. **85**

**GLOBALE 85**

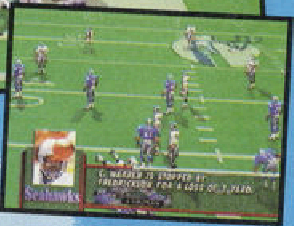
**IL GIUDIZIO** Ubi Soft ci presenta un gioco con un divertente cast di personaggi e buon divertimento immediato.



*Ecco il quarto down. Ora siamo sulle nove... Ehm, datemi un minuto per vedere se è giusto.*



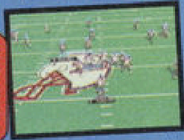
*Sei fuori! Sei sul biaaanco!*



# MADDEN NFL'98

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, SNES, MD, N64

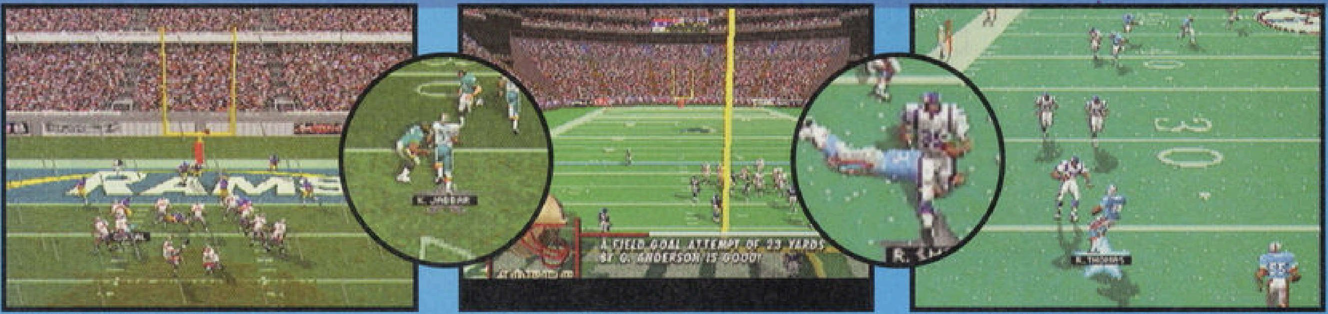
VERSIONE RECENSITA: Saturn



*Un'azione confusa, al solito.*

**Come la licenza NBA dell'Acclaim e quella NHL della stessa EA, anche la serie Madden è andata avanti piuttosto bene per più di cinque anni, servendo quella piccola sezione del pubblico europeo tanto appassionato allo sport preferito degli americani quanto tutto il resto di noi lo è al calcio.**

**Giudicare se questi giochi siano ben fatti o meno è particolarmente difficile nel caso di uno sport come il football americano, specialmente per chi non si intende di termini come 'touchdown', 'yard' e 'unnecessary roughness'.** A ogni modo, gli americani vanno sempre più matti per Madden anno dopo anno (nonostante i cambiamenti da una versione all'altra siano microscopici e largamente superficiali), e così pure i rari europei appassionati di questo sport. Ciò significa, mi concederete, che il gioco dev'essere abbastanza ben fatto. Ed effettivamente, addentrandosi nel campo minato fatto di tattiche di gioco onnicomprensive e centinaia di opzioni di gioco, si scopre che è vero. Questo gioco rappresenta, sicuramente, quello che ISS Pro è per il calcio. Madden è un vecchio signore sovrappeso e un po' rugoso che ha una conoscenza ultraterrena del football americano (chiedo scusa agli appassionati di questo sport, ma dovevo pure spiegare chi era). In effetti, quest'uomo è così enorme (dal punto di vista della popolarità, non da quello della statura) che ha delle inquadrature e delle frasi tutte sue. Anche se vi chiederete giustamente che cosa ci sia di grande in frasi come: "Può essere considerato o una difesa scarsa o un grande attacco". Beh, mi sembra ovvio. Sul campo, vi sembrerà di dover prendere una laurea in matematica. Se tutti quei discorsi di "guadagni" e secondi e cose del genere non vi faranno fumare il cervello, ci penserà la scelta di sei strategie di gioco che compariranno sullo schermo ogni volta che la palla toccherà terra, fermando il gioco. Dopodiché, il gioco ripartirà per un altro paio di secondi, poi si fermerà di nuovo... poi ripartirà... e così via. La natura del football americano è tale che i miglioramenti apportati sono



*Molto bello. Un bel tiro per punti extra.*

*Per quello che riguarda il punteggio il football americano è simile al rugby.*

*Un po' di agilità non ha mai fatto male a nessuno. Nel gioco si possono anche fare dei progressi nelle abilità.*

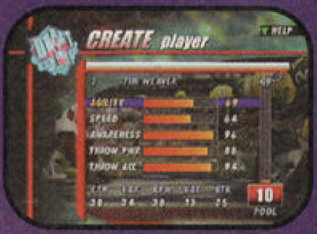
*Madden '98 sarà certamente seguito da Madden '99 il prossimo anno, e ci sarà Madden 64 per il Nintendo 64, con tutte le squadre della lega NFL 1964...*

## Che stipendio!

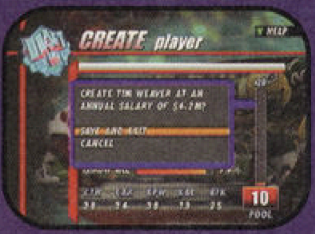
***Sognate un'escursione nel mondo del NFL? Beh, nulla è meglio della modalità "Crea giocatore" di NFL.***



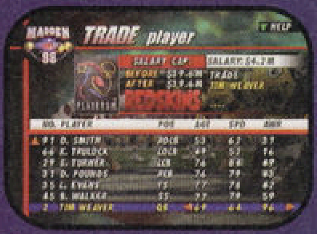
*Pensando alle cose serie, come nel recente NBA Hangtime della Midway, Madden '98 ti lascia il compito di nominare e posizionare i giocatori nella squadra. Potrai anche divertirti a scegliere il peso e l'altezza.*



*Ed ecco le abilità. Da dove iniziare? Di sicuro dovete ricordarvi che ruolo avete dato al giocatore. Se per esempio Tim è un quarterback, avrà bisogno di personalità e potenza di tiro.*

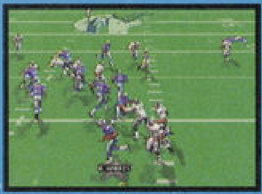


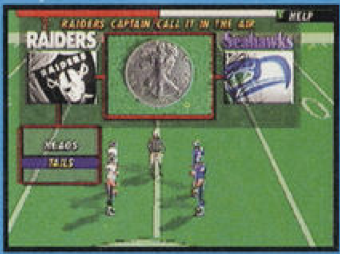
*4,2 milioni di dollari l'anno, ecco le entrate del giocatore. Di solito il salario rispecchia quante abilità si sono decise di aumentare nel giocatore.*

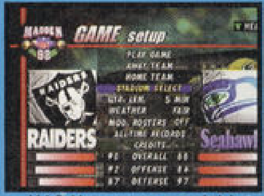


*Ed eccomi qui, giusto in fondo alla formazione, eppure pronto a cogliere la mia occasione. Se solo tutti i nuovi membri della squadra – con poca esperienza – potessero iniziare a giocare con uno stipendio di 4 milioni di dollari l'anno, di certo me ne andrei in America!*

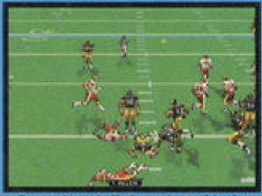




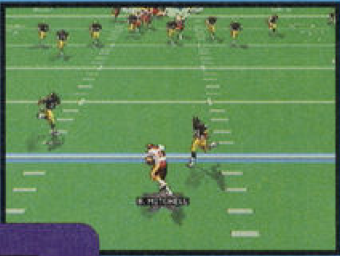



I LA Raiders saranno conosciuti da quasi tutti. I Seahawks no.



Essere buttati giù davanti a tutti è triste. Provate a evitarlo cambiando direzione.



Vai! Corri come il vento fino alla fine del campo!

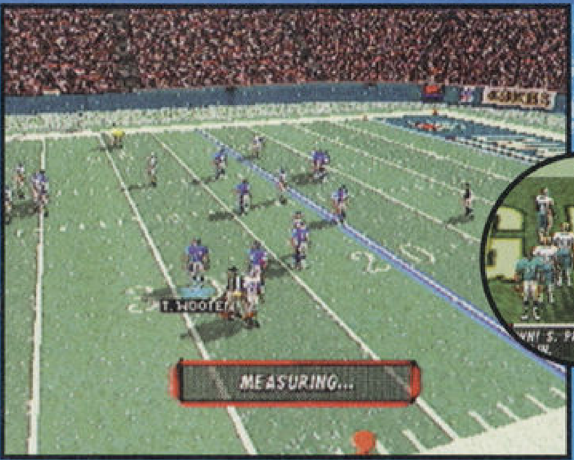
## Schemi e tattiche

Questa dovrebbe essere la tattica: tornare al menù ogni volta che il gioco si ferma e guardare le 6 scelte disponibili (sembrano 3 ma le altre stanno dietro). Sceglierne una con B e, quando il gioco riprende, attendere che la palla vada nelle mani del bravo QB che combinerà qualcosa di buono.



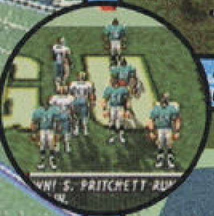



sempre minimi, e succede così ogni anno. Ma, certamente, non c'è nulla di male se un gioco di sport per console include ogni più piccolo dettaglio che possiede la sua controparte nella vita reale. E, sicuramente, il football americano senza pause sarebbe come il calcio senza goal: è una parte fondamentale del gioco. La versione del '98 ha un significativo vantaggio rispetto alla precedente: adesso si possono scegliere 150 nuove strategie concepite da Madden in persona. Ciò significa, in sostanza, che durante il gioco potrete avere a disposizione una notevole quantità di formazioni e manovre di attacco geniali. A prima vista vi sembreranno tutte uguali, ma provate a cambiare qualche tattica e vedrete subito un cambiamento nei risultati. Fuori dal campo di gioco, ci sono poche differenze tra le due versioni. Ancora una volta sono stati meticolosamente ricostruiti i 30 stadi dell'NFL (con un accento sui particolari notevoli di ciascuno, come per esempio la copertura del Detroit Thunderdom, lo stadio in cui ha giocato il Brasile ai mondiali del 1994) mentre i giocatori offrono la stessa ricchezza di mosse di prima (150 in tutto). Va detto, comunque, che le inquadrature mancano di quella sorta di finezza di cui è capace il Saturn. Certo, sono le stesse dell'anno scorso, ma i giocatori sembrano stranamente poco reali, e sgambettano per il campo in maniera un po' meccanica. E, quando la telecamera li inquadra tutti in fila, a volte si fa persino fatica a distinguerli, specialmente se nevica. A ogni modo, non sono le inquadrature a fare un bel gioco, tanto più che questo si affida come non mai al fatto di immergere il giocatore in tutte le aree del gioco, e ci riesce splendidamente, anche se la serie di Madden dovrebbe poter offrire modifiche più consistenti di volta in volta, come fa, per esempio, la serie di Fifa. Alcuni di noi preferirebbero sicuramente un incontro ravvicinato con una puzzola piuttosto che giocare a questo gioco, ma per gli appassionati questo è il più bel gioco di football americano mai uscito. Anche se è praticamente lo stesso gioco dell'anno scorso.




Misurare. E' quando, dunque..., insomma è qualcosa che devi fare quando il gioco si ferma.





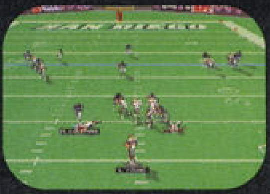
Esco dal campo tutto bagnato e contento.



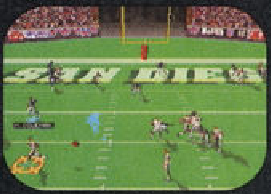
Queste pezze colorate significano che non sentirai mai la mancanza delle botte.

## Cos'è 'sto gioco?

*Come fai a segnare un punto nel football americano? Non lo sai? È più o meno così.*



S. Young è il tuo QuarterBack. Il QuarterBack - o QB - è il collegamento tra la retroguardia della squadra e la prima linea. Oppure il ricevitore che si trova all'incirca al centro e aspetta che la palla gli arrivi dall'altro.



Così dopo essersi guardato in giro per trovare il ricevitore (è G. Hearst) il QB tenta di raggiungerlo con un lancio. Non andrà sempre così bene, specialmente giocando contro avversari veloci a chiuderti la strada. I giocatori però cercheranno sempre di proteggere il QB per permettergli di raggiungere il ricevitore il più spesso possibile.



Presa! Il lancio di S. Young è stato molto accurato (è per questo dopo tutto che lo abbiamo pagato 4,2 milioni di dollari) e ora Hearst deve usare la sua migliore qualità: la velocità. È simile al rugby ora: il giocatore ha preso la palla e deve correre verso la fine del campo mentre è inseguito dagli avversari che cercano di rompergli gambe saltandogli addosso e tenendolo per le braccia! Un po' duro, forse...



Sta ancora correndo, l'unica cosa che deve evitare, comunque, sono questi interventi volanti che gli arrivano da tutte le parti. Se viene buttato giù il gioco si ferma e tutto deve rincominciare dalle squadre disposte in fila. In ogni partita il gioco può essere interrotto 4 volte ogni 10 yard prima che la squadra venga penalizzata.



Touchdown! Questo è lo spirito del football americano. Correre come una gallina verso quell'area colorata dietro la linea di fondo campo e poi fermarsi per festeggiare. Certamente detto così non sembra granché ma i vecchi Yankee ne vanno pazzi.

**MADDEN NFL '98**

| | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | Saturn |
| GIOCATORI | da 1 a 2 |
| DA | EA |
| PREZZO | 99.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Non bellissimo da vedere. I giocatori sembrano fatti di piccoli cubetti. 72 | Telecronaca soddisfacente, piena di suoni realistici e di una grande varietà di frasi. 80 | Questo gioco rude ha tutte le caratteristiche che un fan del football americano potrebbe volere. 85 | Se avete Madden '97, pensateci bene prima di comprarlo. Altrimenti è essenziale. 86 | 84 |

**IL GIUDIZIO** Madden '98 differisce solo di poco dall'ultima versione ma è nondimeno un gioco di sport altamente realistico. Bel lavoro.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

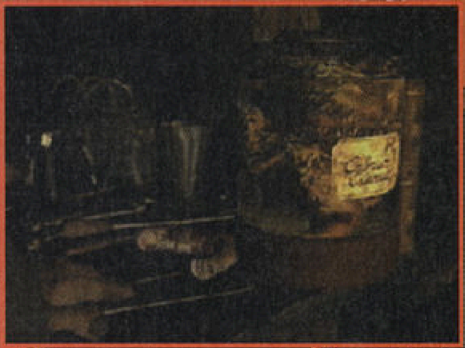
recensione

DISPONIBILE PER

PC

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Mettere insieme parti di animali morti e resti umani per costituire un pericoloso esercito sembra una buona idea ma, per quanto ne sappiamo, è illegale.





Occhi brillanti, ardenti come un rogo.

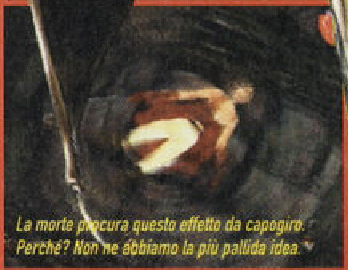
(sopra) Un barattolo di resti umani. Pronti per essere cucinati.



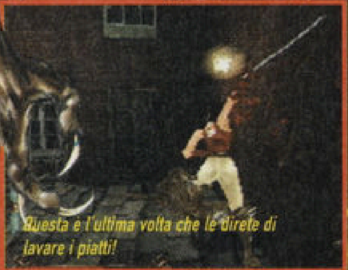
Il primo boss è grosso, ha molte teste e sputa fuoco. Misericordia.



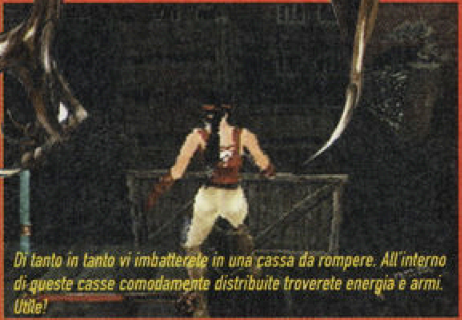
Carina questa inquadratura, molto intima...



La morte procura questo effetto da capogiro. Perché? Non ne abbiamo la più pallida idea.



Questa è l'ultima volta che le direte di lavare i piatti!



Di tanto in tanto vi imbatterete in una cassa da rompere. All'interno di queste casse comodamente distribuite troverete energia e armi. Utile!

## Tomb Raider più Resident Evil più Tekken 2. Sembra carino.

# NIGHTMARE CREATURES

**Vecchia Lahndan Tahn, 1834. Grazie agli sforzi di Mr Adam Crowley, le strade sono invase da redivivi. E non solo. Oltre agli zombie umani il signor Crowley ha risvegliato la serie più diabolica di creature che si sia mai vista trascinarsi in città dai tempi di Resident Evil.**

Sì, in Creatures ci sono dei momenti di combattimento veramente impressionanti e quello che manca dell'abilità stile Racoon City viene riguadagnato in abominio. La sola cosa più brutta di incontrare uno di questi mostri in una buia (e nebbiosa) notte (nella vecchia Lahndan Tahn) è essere uno di loro.

Sono il prodotto eternamente dannato dell'approccio "taglia e cuci" di Crowley alla tassidermia e a meno che non vengano strappati dalla loro misera esistenza prima che finisca la notte, si trascineranno per la capitale per sempre.Ed ecco dove entrate in gioco voi. In un'avventura molto simile a Resident Evil, potete scegliere se giocare nei panni del barbuto Ignatius, che brandisce un bastone, oppure di Nadia (naturalmente senza barba).

Iggy è piuttosto lento ma ha un buon gancio, mentre Nadia fa sembrare Lara inerte, pur infliggendo meno danni agli avversari. Questo suggerirebbe un'ammirevole profondità dal punto di vista dell'azione: Ignatius può permettersi di attaccare con forza mentre Nadia è costretta ad adottare uno stile di combattimento più tattico. Purtroppo questa profondità ammirevole non riesce a materializzarsi. Ciò che poteva essere un mix brillantemente efficace degli enigmi di Tomb Raider e dei brividi freddi di Resident Evil con un tocco di Tekken cade al primo ostacolo a causa del suo debole e disordinato controllo e un combattimento fastidiosamente casuale.Nonostante vi sarà fornito un gruppetto di mosse adatte alle situazioni, ne userete sempre e soltanto due, a seconda del vostro avversario (vedere la finestra "Combattere senza combattere"). E non è neppure garantito che questi attacchi vadano a segno: e una volta che avete afferrato come vanno le cose nel livello, comunque, probabilmente non vi andrà a genio di rischiare di morire per mano di un ripugnante zombie.



Uella, quanti denti abbiamo!

Questa non sarebbe stata probabilmente una pecca fatale se almeno la parte degli enigmi alla Tomb Raider avesse costituito un pregio. Come purtroppo ci aspettavamo, però, non è così. Gli enigmi del gioco, se possono essere definiti come tali, sono largamente basati su pulsanti. Trovate un pulsante, guardate il monitor che rivela un diabolico groviglio di membra e artigli che salta fuori da una porta appena aperta, trovate la creatura, uccidetela (o aggiratela), trovate un altro interruttore. Ripetete...

Il gioco propone una strana variante, ma nulla di particolarmente impegnativo, originale o arguto. Per esempio, alcuni cancelli hanno davanti una cassa di polvere da sparo. Non dovete far altro che far saltare in aria la cassa per distruggere il cancello, ma vi farete male se starete troppo vicino: avete quindi bisogno di una pistola. Non ci vuole un



Gli zombie. Qualche volta sono sfortunati, qualche volta sono pericolosi.

## Amici e Nemici

*Potete scegliere tra i due strani personaggi qui sotto (la vostra scelta non influenzerà la struttura generale del gioco) e impiegarli contro la legione dei non-morti.*




**Nadia** Uno schianto ma allo stesso tempo agile. La velocità è la sua arma migliore.

**Ignatius** Più brutto e lento ma più potente.



*Rock boy. Gli piace sbattere giù i muri. Beh, è un hobby come altri!*



*Zombie standard. Tende a rialzarsi se non viene decapitato.*



*Crowley. È il cattivo più pericoloso.*



*Demon. E' tutto un agitarsi di braccia e di denti affilati.*



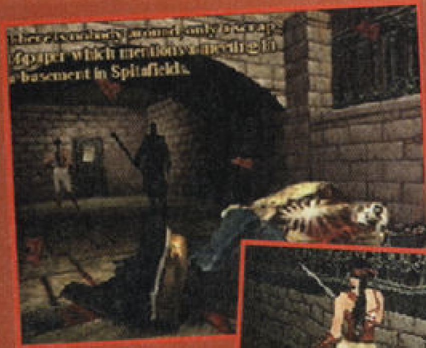
*Demone a due teste. E due teste sono meglio di una...*



*Rock man. Come il fratellino ma più cattivo.*



*Il primo boss. Sputa fuoco e non ama i proiettili.*








## Combattere senza Combattere

*Nonostante l'atmosfera nauseante, Nightmare Creatures finisce per diventare un semplice esercizio di distruzione di non-morti. Niente di male in tutto ciò, ma a causa del sistema di combattimento traballante avrete bisogno di due soli attacchi. Dimenticate il vostro pulsante per la parata: i mostri attaccano a caso e non li vedrete neppure avvicinarsi. Invece provate questo ...*



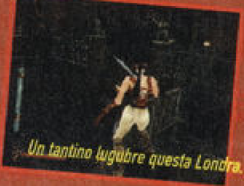
*Tagliate la testa agli zombie per farli fuori. Dovete usare questo potente attacco ritmato per smembrarli altrimenti continueranno a riapparire.*



*Per gli altri mostri più grandi vi consigliamo una tecnica ancora più semplice. Stringeteli contro un muro e premete il pulsante di attacco per attivare la combo. Troppo semplice.*

Einstein per capirlo, e gli esperti di platform non devono neppure impegnarsi, dato che il gioco è un buco nell'acqua anche da questo punto di vista. Lara si faceva strada tra livelli diabolicamente progettati, facendo dei salti precisissimi, arrampicandosi, nuotando e facendo in generale degli accurati progressi. Nadia e Ignatius si limitano a salire su una serie di piccoli e bizzarri gradini e a saltare di tanto in tanto su delle casse. Il resto del gioco si svolge nella serie di stanze che costituiscono ogni livello. È vero che il gioco mette occasionalmente alla prova la vostra capacità di reazione, facendo per esempio crollare una parte di un ponte, ma la morte improvvisa che ne deriva non è piacevole. Inoltre i controlli sono troppo sensibili per adattarsi allo stile di gioco. Per diversi aspetti, Nightmare Creatures è semplicemente troppo veloce: il più piccolo tocco al D-Pad può far volare il vostro personaggio. Non è previsto di potersi avvicinare gradatamente al nemico o agli ostacoli, è in fin dei conti una corsa folle, suicida e a capofitto. È triste dirlo, ma qui la colpa è della inquadratura: a causa della sua posizione preferenziale alle spalle del giocatore, vedrete che userete fin troppo spesso e volentieri la tecnica di schivare gli ostacoli, facendo sì che qualsiasi cosa stavate cercando di evitare esca dalla visuale.

Il vero peccato è che Nightmare Creatures avrebbe potuto essere un gioco molto interessante: il suo mondo immerso nella nebbia ha un'atmosfera opprimente tutta sua e i mostri sono veramente inquietanti. Lo stesso motore è anch'esso piuttosto imponente, nonostante i difetti della ripresa. E il risultato non è né carne né pesce. Un gioco di enigmi senza nessun enigma decente o nessuna profondità e un combattimento che dà poche soddisfazioni.



*Un tantino lugubre questa Londra.*

*I pulsanti L ed R garantiscono l'accesso all'inventario.*

*Nadia è decisamente attraente mentre salta all'indietro.*

| NIGHTMARE CREATURES | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | SCEE |
| PREZZO | 108.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Il piatto forte di Nightmare Creatures: è oscuro, gotico e pieno di mostri dall'aspetto pericoloso. **85** | La musica metallica di scarsa qualità non dona assolutamente all'atmosfera. **50** | Assomiglia a Tomb Raider mescolato a Resident Evil. Ma non ci si avvicina neppure. **45** | Non è corto, ma siete sicuri di voler proseguire fra morti casuali e monotone? **60** | **57** |

**IL GIUDIZIO** Nonostante la cruda atmosfera e l'efficacia dei mostri, la scarsa dinamica di gioco fa di Nightmare Creatures una delusione.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione



La prima e più semplice pista vi farà solo sorridere. Arrivare primi dipende soltanto dalla vostra abilità con l'acceleratore.

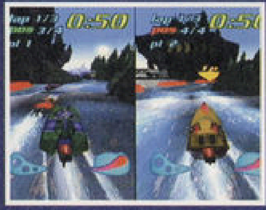
Un pizzico di spinning, gioviali giochi sull'acqua.



Pista difficile: per vincere bisogna soffrire!

## Cinque stelle!

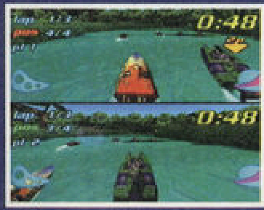
*Fino a cinque giocatori possono sfidarsi a Rapid Racer, ma senza poter usare il multi-tap. Fondamentalmente ci sono tre scelte possibili: Testa a Testa, Morte Istantanea, Chi Vince Resta. La prima ti dà la possibilità di sconfiggere l'avversario per poi irriderlo: la seconda allontana il perdente dalla successiva gara mentre la terza offre a una persona sola la chance di vittoria.*



Questi sono due dei tre motoscafi disponibili dall'inizio.



... quello verde offre più velocità mentre quello giallo è più bilanciato.



Percorso carino da vedere. Correnti infide rendono il percorso più difficile. Attenzione!



Il motoscafo in verde finisce contro le rocce. Peccato, non vi pare?

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

*Porsche Challenge? Wave Racer? Mmm, non ancora.*

# RAPID RACER

***Caratterizzato da una programmazione di altissimo livello, Rapid Racer racchiude in sé una splendida resa grafica degli effetti di rifrazione dovuti all'acqua, una vasta gamma di scenari sempre differenti, una buona simulazione di guida acquatica e una colonna sonora degna di nota. Ma nonostante si regga su queste basi salde come roccia, purtroppo Rapid Racer tradisce le aspettative di chi attendeva un gioco veramente completo. Come Fifa '97, infatti, è veloce e immediato ma in definitiva carente di qualcosa.***

Il passaggio dalle moto d'acqua di Wave Race 64 ai potentissimi e futuristici supermotoscafi è senza dubbio benvenuto: sebbene il titolo Nintendo avesse feeling da vendere e una grafica in grado di regalarci spettacolari effetti speciali, le moto d'acqua non sono esattamente ciò che ognuno di noi ha sempre sognato di guidare. Le intenzioni della Sony molto chiare: battere tutti i programmatori della Nintendo al loro stesso gioco. Gran velocità, veicoli più belli e incidenti più spettacolari.Ma allora, quanto è veloce Rapid Racer? Nei rettilinei il motoscafo viaggia a incredibili velocità riuscendo facilmente nel suo intento di surclassare Wave Race come il più veloce gioco di corse sull'acqua: inserendo il turbo la pista scorre via freneticamente. È veramente difficile mantenere il controllo fra anse, dislivelli, correnti vorticose, pareti di roccia, salti e magma incandescente (!).Veicoli di classe? Senza alcun dubbio. In effetti questi non sono propriamente i motoscafi che vi capita di vedere tutti i giorni. Sono aggressivi, molto affusolati, completamente chiusi e viaggiano a pelo d'acqua raggiungendo velocità sperimentate solo da velivoli segreti della NASA. Sono sicuramente molto più attraenti e alla moda delle moto d'acqua di Wave Race, l'ideale per una fantastica corsa lungo le spiagge di Rimini, Riccione e Lignano Sabbiadoro.E per quanto riguarda la giocabilità? E' proprio qui che Rapid Racer affonda come il Titanic nella mediocrità. Spesso il giocatore viene duramente punito dalla difficoltà del gioco: quando capita di colpire le rocce con la punta del motoscafo, il mezzo ruota su se stesso vorticosamente lasciandovi, per preziosi secondi, nell'impossibilità di compiere alcunché. Per un gioco che enfatizza la velocità e vi costringe a una continua lotta per rubare la prima posizione, questo rischia di provocarvi frequenti attacchi isterici.Ma neppure questo vi eviterà di finire Rapid Racer in breve tempo. Ci sono molte piste a disposizione ma giocando al livello di difficoltà più basso completerete tutte e sette le piste disponibili in meno di un'ora. Tutte le piste sono infatti essenzialmente simili. Ovviamente i percorsi sono fra loro differenti ma presentano tutti gli stessi ostacoli, così una volta capito come affrontarli non ci sarà più molto da temere. Tutto ciò è veramente un peccato, infatti nonostante l'idea di riunire le qualità migliori di Ridge Racer e Porsche Challenge fosse buona, le aspettative di gioco mozzafiato non sono state raggiunte. Con una maggior attenzione ai dettagli sarebbe sicuramente riuscito a eguagliarli. Speriamo nel seguito.



Correre sulla lava facendo attenzione a enormi rocce. Un giorno come un altro.



## Parliamo di power-up...

### TURBO



*È essenziale per la vittoria correre il più velocemente possibile quando questi ti forniscono velocità extra. Potete averne fino a tre contemporaneamente.*

### SPECIAL TURBO



*Dovete avere pazienza con questi. Raccoglietene a sufficienza (sono molto rari) e otterrete un durevole effetto di supervelocità.*

### TIME FREEZER



*Questi fermano il tempo in un modo poco spettacolare. Ma sono molto utili nelle piste seguenti in cui avrete bisogno di più tempo.*

### DINGER BUOYS



*Questi cancellano i turbo con allarmante regolarità e, se ne raccogliete a sufficienza, vi bloccano completamente. Da evitare a ogni costo.*

*Rapid? Mmm. Racer? Mmm. Tra qualche mese lo vedremo sicuramente tra i Platinum.*

| RAPID RACER | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | da 1 a 5 |
| DA | SCEE |
| PREZZO | 90.000 lire |
| USCITA | Ora |

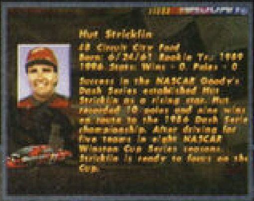
| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Splendidi percorsi ed effetti acquatici che stupiscono per la loro spettacolarità. Questo è uno dei cardini del gioco. 91 | Dipende dai gusti. Noi diciamo che è nell'insieme è ok. 87 | Splendidi gli effetti dell'acqua, ma qualcuno li potrà considerare come inutili dettagli. 76 | Nonostante i tre livelli di difficoltà e la modalità a 2 giocatori questo gioco non vi terrà occupati a lungo. 70 | 73 |

**IL GIUDIZIO** *Un'idea superba ma poco sviluppata. Sembra bellissimo, ma è molto poco giocabile e tutto sommato poco interessante.*

# LA RIVISTA DI COMPUTER CHE HAI SEMPRE SOGNATO



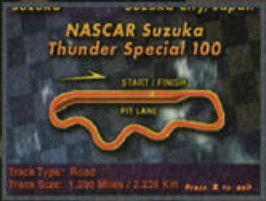

# DUE CD ROM A SOLE 8.000 LIRE



(A sinistra) È proprio lui. Hut Stricklin.



(A destra) Lo split-screen è uno dei migliori che abbiamo provato su PlayStation.






(A destra) Cofano ammaccato in stile Daytona.



## Una licenza inutile per un gioco sorprendentemente divertente.

# NASCAR '98

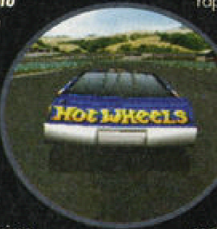
DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

***NASCAR – acronimo di National Association of Stock Car Auto Racing – è il ritrovo degli appassionati delle corse mozzafiato che avete potuto ammirare nel film "Giorni di Tuono" con Tom Cruise. E Nascar '98 è il loro primo titolo per PlayStation. Nonostante la formula Nascar non goda in Italia di grande attrattiva tra i fedelissimi del genere, è stata finora sempre ben rappresentata su PC e non c'è dubbio che questa possa essere considerata una pietra miliare nel campo delle simulazioni automobilistiche.***

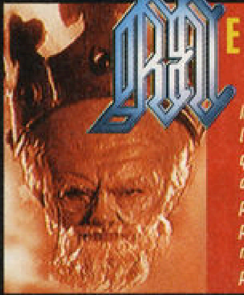
È un'altra spettacolare produzione della EA, nella quale potrete disporre di: un aggiornatissimo elenco di piloti (dotati di virili e monosillabici nomi tipo Mike, Dale, Butch, Kyle e, non stiamo scherzando, Hut), una impressionante opzione di replay, e una telecronaca in diretta che vi fornirà anche un pronostico sulla gara grazie alla professionalità di un'autorità della Formula Nascar, Bob "Tucker" Jenkins. Grazie mille Bob...

Durante la gara capita di dover affrontare vere e proprie curve, grazie al cielo, in quanto sarebbe stato veramente un peccato che l'impressionante performance di Nascar '98 fosse limitata a un noioso inseguimento su di un semplice anello, quale è ogni circuito Nascar che si rispetti. Non è sicuramente il gioco di corse più dettagliato e graficamente meglio riuscito, ma il motore spinge il veicolo a incredibili velocità e una volta che avrete iniziato a padroneggiare gli assetti della vostra auto, capirete quanto sia ben rappresentato il bolide, cosa che a prima vista non avreste detto (specialmente se state utilizzando un joypad analogico). La macchina tende comunque al testacoda in caso di brusca frenata, ma è sempre possibile con un po' di bravura ottenere un soddisfacente controllo in derapata. È comunque una manovra molto rischiosa da eseguire in gare molto competitive e soprattutto su dei circuiti non ovali, in quanto in caso di testacoda vi costringono a un serrato e continuo inseguimento.





Grazie a tutto ciò Nascar '98 mantiene un posto d'onore tra i giochi di simulazione automobilistica, e inoltre ha un vero e proprio asso nella manica. La modalità a due giocatori vanta uno dei migliori split-screen che abbiate mai visto: non c'è quasi traccia di rallentamento, neppure quando vi sono sei auto sullo schermo e nonostante l'alto livello di dettaglio. Più importante ancora, questa modalità di gioco così ben implementata vi regalerà sfide mozzafiato. Paragonato al noioso split-screen di F1 '97 quest'ultima opera dell'Electronic Arts vi sembrerà probabilmente un outsider decisamente interessante.



## MEGATRUCCHO

### PRENDERE LA SCIA

*Il grado di perfezione del codice di Nascar '98 e l'ottima resa del controsterzo sono tali da rendere questa tecnica essenziale nella guida sui circuiti ovali giocando ai più alti livelli di difficoltà. Riesce perfino a far sembrare divertenti queste noiose piste. Rimanendo incollati al veicolo che vi precede noterete un aumento della vostra velocità dovuto all'effetto scia: a questo punto uscite e superatelo. Semplice vero?*

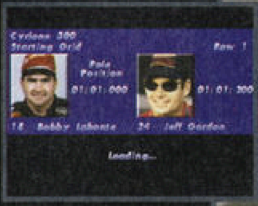





(Sinistra) C'è una piccola perdita di dettaglio nelle corse in split-screen.



(Sopra) Vedrete perfino il vostro braccio cambiare marcia.



La griglia fotografica. Dopo tutto questo è un gioco dell' EA.



(Sopra) Anche in una schermata piena di macchine come questa i rallentamenti sono minimi.

Date comunque uno sguardo a TOCA Championship, imminente uscita Codemasters. Sarà un interessante testa a testa con Nascar '98.

## Configurazioni

*Usate il sovrasterzo per la partenza e vedrete ruotare la pista intorno a voi. Per evitare queste fastidiose sbandate tenete alta la pressione delle gomme, ma ricordate che ogni medaglia ha il suo rovescio: un sovraccarico aerodinamico aumenta la tenuta di strada ma chiaramente riduce la velocità di punta; d'altra parte una pressione delle gomme troppo alta vi aiuterà nelle curve ma logorerà i pneumatici molto più facilmente. È tutto in precario equilibrio, sta a voi trovarne la giusta miscela.*



Non è una gran bella schermata, ma sicuramente è di estrema importanza.



È molto raro colpire una macchina in questo modo, ma se ci riuscirete la vedrete letteralmente schizzare via.



La modalità Replay vi permette di rivedere la vostra gara da ogni angolazione: è tutto molto bello.

| NASCAR '98 | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1-2 |
| DA | EA |
| PREZZO | 100.000 lire |
| USCITA | Ora |

| | | |
|---|---|---|
| GRAFICA | Non è proprio la fine del mondo ma è veloce, soprattutto con due giocatori. | 88 |
| SONORO | Quello che viene presentato come un Classico Rock Sudista è in realtà un Boogie di Banjo Elettrici. | 40 |
| GIOCABILITÀ | Più vicino alla simulazione di F1 che agli arcade di questo genere, ma mai privo di emozioni. | 85 |
| LONGEVITÀ | Un sacco di piste, molte opzioni di assetto dell'auto e un super split-screen. | 87 |
| GLOBALE | | 85 |

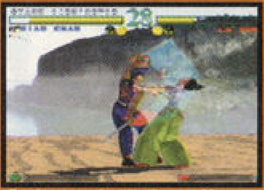
**IL GIUDIZIO** La Formula Nascar non è conosciutissima in Italia, ma è comunque meglio dare a questo gioco una possibilità.

# E' IN EDICOLA




## LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME


Forza, colpiscilo! Dagli un calcio nei gioiellini di famiglia... fallo fuori!


Fa piacere vedere tanti ragazzi in forma presi a calci...


A prima vista, farete subito paragoni con l'invincibile Tekken 2.



**Preparatevi, è un realistico beat'em up di arti marziali per i veri appassionati.**

# DYNASTY WARRIORS

DISPONIBILE PER: PC · PlayStation (RECENSITA)

## Modalità!

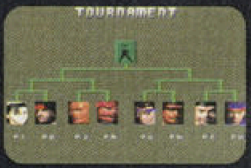
*Dove sarebbe il beat'em up senza tutte le sue modalità di gioco? Non vale la pena di pensarci. Dynasty Warriors ha tutto ciò che vi potreste aspettare: un giocatore, due giocatori, pratica, sfida a tempo, resistenza e un bel torneo con un tabellone tipo Coppa del Mondo che mostra i vari incontri.*


Le ambientazioni e i personaggi rendono la modalità a un giocatore interessante.


La modalità "sfida a tempo" è molto divertente.


Una modalità allenamento alla Tekken 2.


Le 'teste' sotto le linee dell'energia indicano chi sarà il prossimo.


Il Tournament mode non può mancare in nessun picchiaduro.



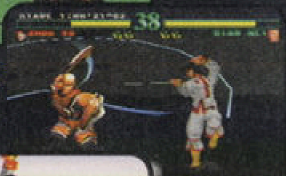
**Chi l'avrebbe mai detto. I vostri insegnanti di storia avevano ragione: imparare cose del passato può essere divertente! Ma solo se si tratta di una lezione di storia cinese antica data attraverso la nobile arte del combattimento. Con strumenti appuntiti e taglienti.**

Sviluppato da una casa giapponese poco conosciuta, Dynasty Warriors è un picchiaduro storico ambientato nella Cina del terzo secolo e presenta dieci combattenti poligonali estratti direttamente dai leggendari reami di Wu, Wei e Shu. Abbigliati in modo stravagante, con armi estratte dal ricco repertorio delle arti marziali, essi danno al gioco un sapore autentico, mistico, che fa sì che il titolo si distingua dalla massa di picchiaduro per console.Si tratta di un beat'em up che merita un particolare riguardo per aver tentato di affrontare le cose un po' diversamente dall'ancora imbattibile Tekken 2. Con i combattenti che brandiscono armi, i programmatori devono essere stati tentati di prendere spunto dal brillante Soul Blade, ma, onestamente, non ci hanno nemmeno provato. L'enfasi in Dynasty Warriors è tutta posta sul combattimento difensivo e su un solido scambio di colpi. Da nessuna parte ci si avvicina al pirotecnico turbinio di armi che si vede nel gioco della Namco. In sostanza, farete volteggiare la lama del vostro guerriero per indebolire la riserva di energia del vostro nemico piuttosto che per produrre fantastici effetti di luce sullo schermo.I combattimenti non sono così spettacolari come siamo ormai abituati ad aspettarci, ma la spettacolarità, come ha dimostrato War Gods, non è una garanzia di qualità. In compenso, Dynasty Warriors offre mosse ben bilanciate che non corrono mai il pericolo di diventare inutili sotto il peso di una sola, lunghissima combo. Si può parare, fare prese e spazzate da lontano e tentare contromosse dopo aver bloccato l'arma dell'avversario con una serie di semplici e soddisfacenti movimenti.La possibilità di compiere passi laterali vi consente di girare intorno al vostro avversario e di tentare un colpo alle spalle, e c'è un'ampia selezione di mosse per attaccare avversari a terra.Si vede che il meccanismo di combattimento è stato ben pensato dal fatto che tutti i personaggi, dalla fragile Dio Chan al lento e tozzo Xianchou Dun, sono ben equilibrati nonostante abbiano diverse caratteristiche fisiche, pettinature e armi. A volte Dynasty Warriors sembra un po' lento e troppo realistico, una versione povera e più noiosa di Soul Blade. Non compratelo al posto dei prodotti della Namco o della Capcom, sicuramente migliori, ma ricordate che questo è un gioco per appassionati, piuttosto che per gli amanti della spettacolarità. Se vi attira l'ambientazione storica, non rimarrete delusi, e una volta tanto fa piacere giocare a un picchiaduro dove nessuno porta nomi poco orientali come Jack.

## Ripescaggio!

**Dynasty Warriors vi fa tornare in gioco anche se vi rimane solo un briciolo di energia. Proprio mentre il vostro avversario si prepara a festeggiare la vittoria, potrete sferrare un attacco Mosou. Colpitelo abbastanza volte da riempire la barra al fondo dello schermo e potrete scaricare un colpo devastante e rifornire la vostra barra di energia. Finché c'è vita c'è speranza.**


*Questa opzione fa sì che chi perde non si senta mai fuori dal combattimento.*


*Com'era quella cosa per l'attacco Mosou? Proviamo.*


*Finalmente ce l'abbiamo fatta: abbiamo vinto!!! Vinto!! V-i-n-t-o!! Grazie, grazie.*


Oh, guarda, è un'ascia gigantesca.


Preparate i bastoni e i pigiama, forza!


Assonnati? Tenete le armi a portata di mano!

**DINASTY WARRIORS**

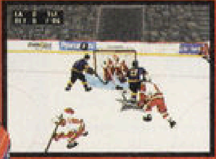
| | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | da 1 a2 |
| DA | Ocean |
| PREZZO | 108.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| I personaggi sono più statici che in Tekken, ma, a ogni modo, niente male. 82 | Il rumore dei colpi è ben fatto, e accompagnato da una tipica musica giapponese. 72 | Ciò che manca in effetti speciali si recupera con tecniche difensive subdole. Soddisfacente. 77 | Dieci personaggi per cominciare più sei nascosti. Discreta longevità. 77 | 77 |

**IL GIUDIZIO** Un picchiaduro di qualità con una vera atmosfera orientale. Non troppo lontano dagli standard di Tekken 2 e Soul Blade.



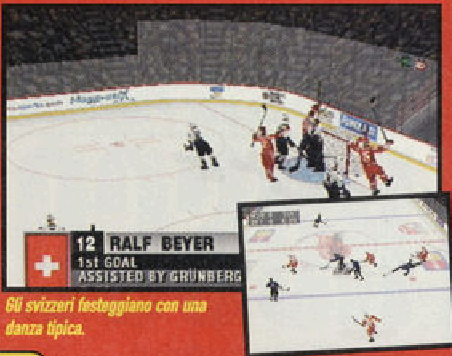
Non si dorme sul ghiaccio, vero?



Tutti in avanti! Qualcuno segnerà.



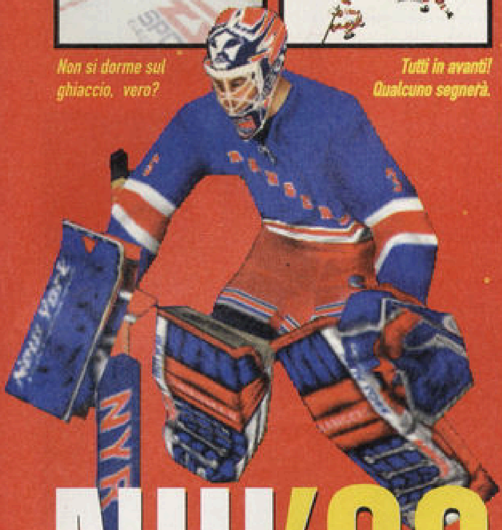

La telecamera è sempre posizionata nel punto migliore per riprendere l'azione, cosa non comune negli sport 3D: ma questo è della EA.




Gli svizzeri festeggiano con una danza tipica.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione



# NHL'98

## Ce l'avete una scheda 3D?

Queste immagini mostrano come sarà la resa grafica del gioco nella versione PC con una delle nuove schede grafiche acceleratrici 3D.

Favoloso. Spendi un bel po' di soldi per una scheda hardware...



...passa ore a istallarla nel tuo computer e prova a farla...



...funzionare come si deve e avrai una grafica come questa...



VERSIONE: PC, PlayStation — RECENSITA

## Se pattini e temperature glaciali sono la vostra passione, non perdetelo!

**La gente che gioca a hockey su computer si divide in due gruppi. Ci sono quelli che, avendo sicuramente osservato le partite alla TV, hanno imparato qualche tecnica e provano a usarla mentre giocano per ottenere dei risultati spettacolari: dribblano, passano spesso, tirano dagli angoli e hanno sempre a portata di mano un compagno che piazza dentro tutti i rimpalli.**

Poi ci siamo tutti noi altri, noi che abbiamo visto dell'hockey solo gli spezzoni delle mega risse che coinvolgono giocatori e arbitri nei programmi di papere sportive. Quando in partita ci impossessiamo del puck puntiamo direttamente l'area avversaria e tiriamo una legnata con tutta la nostra forza verso il portiere, ammucchiamo in avanti tutti i giocatori che riusciamo, continuiamo a schiacciare il pulsante di tiro e speriamo che qualcuno segni. Entrambe queste strategie sono state previste nell'ultimo gioco NHL della EA e ci sono tantissime opzioni supplementari per ognuno dei due stili di gioco. Per i veri giocatori ci sono indicazioni di tattiche grazie alle quali un paio di compagni possono effettuare un'imprevedibile manovra in grado di imbambolare anche la più violenta difesa e cogliere controtempo il portiere. Per noi comuni mortali ci sono gli attacchi in massa che mirano a sbattere l'avversario contro le protezioni di mezza arena prima di stenderlo con un colpo da KO. Guardate quanto ci mettono gli arbitri prima di intervenire! NHL 98 è un gioiellino da non perdere.




Scegliete la visuale che preferite!

Comprende tante di quelle possibilità di adattare l'azione ai vostri gusti e tanti di quei tornei e campionati da non annoiarvi mai anche se giocate da soli. In modalità multi-player impazzirete segnando valanghe di gol e demolendo gli avversari. Con una grafica così forte e coinvolgente vi esalterete con i contrasti spacca ossa e gli atterramenti scorretti. L'unico inconveniente del gioco è la mancanza di continuità. Improvvisamente vi sorbirete una carrellata panoramica dell'arena o ascolterete la solita noiosa musichetta: purtroppo la scena non si può neanche tagliare premendo un tasto. Se riuscirete a sopportarlo sarete nel paradiso dei giocatori di hockey: è una simulazione realistica in grado di fondere perfettamente abilità e violenza gratuita.

## E adesso botte!

Questi giocatori sono pagati miliardi a stagione ma quando sono mandati in punizione per gioco scorretto o rissa tengono il broncio come bambini. Un fallo causa un'espulsione di due minuti, mentre per una rissa si è fuori per addirittura cinque. Allora ricordate, "se non sai contare i minuti, non farteli dare" come dicono abitualmente gli allenatori di hockey ai giocatori.



"Ma sei fuori? Fuori di testa! Ma che #£**@ dici, non era fallo". Per una risposta del genere ti beccherai un paio di minuti di espulsione.



Quando il giocatore raggiunge la panchina degli espulsi comincia ad agitarsi come un pazzo furioso e manda l'arbitro a quel paese. Infantile.




Bisogna cogliere l'attimo e colpire duro l'avversario quando l'arbitro non guarda.



Pronti? All'attacco!




Un bel primo piano.



L'ultima versione di NHL '98 avrà vita dura con tutta la concorrenza che c'è, ma è così bella che potrebbe sbaragliarla tutta.



| NHL '98 | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | da 1 a 2 |
| DA | EA |
| PREZZO | 92.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Animazioni eccezionali ma giocatori un po' malfatti. 88 | Bel commento scorrevole, malgrado la musichetta sia noiosissima. Ossa rotte a go-go. 82 | Veloce e frenetico. Facile da giocare con entrambi gli stili. Adrenalina a fiotti. 85 | Un sacco di opzioni single-player, e il multi-player sarà il migliore fino all'uscita di NHL 99. 85 | 85 |

**IL GIUDIZIO** NHL 98 è uno dei più divertenti giochi sportivi d'America. Garantito.

**Rosco McQueen. Il suo lavoro è fare il pompiere in un platform per PlayStation.**

# ROSCO McQUEEN







**Rosco McQueen non è Mario 64 neanche lontanamente. Se si parla di platform 3D per PlayStation, però, questo è sicuramente uno dei migliori.**

Quello che il manuale ci racconta di Rosco non potrebbe essere più banale. Il nostro beniamino, pompiere di professione, deve farsi strada all'interno di un grattacielo in fiamme distruggendo robot amanti del fuoco che si dilettano a incendiare ogni cosa assecondando gli ordini del loro crudele signore, Sylvester T. Square. Quello che vi è richiesto di fare è: evitare il propagarsi dell'incendio, abbattere porte a colpi di scure e bere piccoli quantitativi di latte.La natura del gioco è semplice, ma il suo svolgimento non lo è. Spesso Rosco McQueen dimostra di essere difficile al punto giusto, grazie alla miscela di azione e puzzle (che diventano più difficili non appena entrate nel terzo livello), e agli scenari che, sebbene siano alquanto simili tra loro, sono ricolmi di svariati effetti luminosi dovuti al fuoco resi con magistrale perizia. L'insieme della grafica e del sonoro risulta assolutamente fantastico.L'unico anello debole di tutta la catena è la scarsa varietà di gioco. Entrare in una stanza, distruggere i robot, spegnere l'incendio e quindi uscire non è propriamente ciò che vi terrà incollati alla PlayStation per lunghe notti. E il cambiamento di design dei livelli e l'introduzione di nuovi personaggi con il procedere nel gioco non cambiano di molto le carte in tavola. Ma, a parte questo, Rosco McQueen dimostra perfettamente come un'idea semplice possa diventare un gioco di buon livello. Certamente è lontano dall'essere deludente come Croc e l'ancor peggiore Bubsy, e darà alla Sony la possibilità di arrivare al livello di Crash Bandicoot 2. Intediamoci, non è un gioco senza difetti, ma vi regalerà ore di divertimento.



Che ci crediate o no questa è la schermata delle opzioni. Ebbene sì!







Superare alti palazzi con un solo salto? Niente è impossibile per Rosco.



Più avanti nel gioco questo sarà l'unico modo per entrare in stanze adiacenti.

## Vita di un pompiere digitale

*Gli incendi non sono l'unica cosa di cui Rosco debba preoccuparsi, infatti ...*



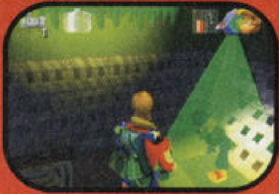
Ogni livello è infestato dai piccoli e orribili robot creati dalla malvagia mente di Sylvester T. Square. I loro propositi? Gettare simpatiche bombe viola vicino a casse di legno in modo da provocare incendi. La soluzione? Prenderli. Con un'ascia...



Generalmente l'acqua si trova nascosta dietro porte chiuse o dentro armadietti. Usate la vostra ascia in entrambe le circostanze. Troverete aiuti sotto forma di bottiglioni di acqua (come questo), bicchieri o bombe d'acqua.



Il principale obiettivo di ogni livello è quello di distruggere tutti i robot che si trovano nelle stanze (dato che sono l'unica ragione degli incendi). Trovate la centralina elettrica, distruggetela e scoprirete tutti i robot nascosti.



In ogni livello c'è un numero preciso di persone da salvare, e il tuo fedele amico robot fluttuante, Digit, farà il lavoro più sporco (ma qualcuno dovrà pur farlo) portandoli in salvo. Proseguendo nel gioco i superstiti si troveranno in luoghi sempre più difficili da raggiungere.



Robot, fuoco e lavatrici spara-vapore possono minare la vostra già cagionevole salute. Esiste comunque un metodo sicuro per migliorare il proprio stato di salute: il latte. Come per l'acqua, lo potete trovare sotto forma di cartoni nascosti negli armadi.



Con il procedere del gioco dovrete passare di stanza in stanza nella stessa sezione del palazzo. Comunque, non troverete sempre delle porte e sarete costretti a usare cesti per la biancheria a guisa di trampolino per superare i muri più alti.



In queste aree nascoste troverete inoltre power-up più potenti. Oltre a questa super ascia potrete trovare un'ascia bipenne, un super idrante e un'ascia da lancio. Quasi un RPG.



I cesti della biancheria non sono l'unico mezzo per superare gli ostacoli: infatti potrete utilizzare anche un airjet per raggiungere piattaforme più elevate. E, se usato insieme al pulsante del salto, vi permetterà di accedere a svariate aree segrete.



Quando avrete ripulito un'area e preso tutto ciò che potevate, questo pulsante d'uscita comincerà a lampeggiare. Dovrete semplicemente avvicinarvi e colpirlo con l'ascia e vi ritroverete nel livello successivo. Bel lavoro, Rosco.

| ROSCO McQUEEN | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | SCEE |
| PREZZO | 108.000 lire |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Ce n'è abbastanza da farvi luccicare gli occhi. Frizzante, colorato: una visione di rara bellezza. 89 | Continuamente annoiati dalla stessa musica, sarete attratti dai fantastici effetti sonori. 78 | Semplice e quindi un po' ripetitivo ma unico nel suo genere e, per questo, molto giocabile. 80 | Generalmente difficile, specie i puzzle dell'ultimo schermo. Vi ci vorrà un po' di tempo per venirne a capo. 82 | 81 |

**IL GIUDIZIO** Aria fresca nel mondo dei platform 3D PlayStation. Originale, Rosco McQueen regala ore di sano divertimento.


Selezionate velocemente un bersaglio dopo l'altro per colpirli tutti in un solo passaggio.



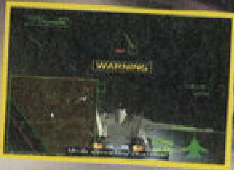
Basta premere un pulsante per far comparire una comoda mappa.


Ancora una bella introduzione, piena di battaglie aeree renderizzate.

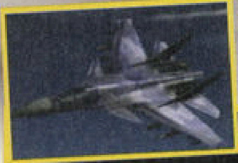

I bombardieri più grandi sono più difficili da abbattere.



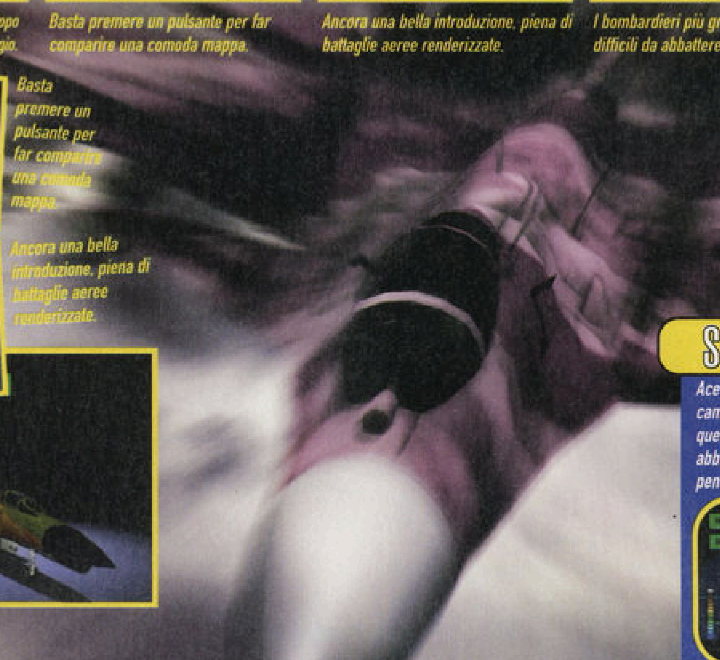
Fate fuori i vostri bersagli e non vi resterà che volare da soli.



Basta premere un pulsante per far comparire una comoda mappa.


Ancora una bella introduzione, piena di battaglie aeree renderizzate.



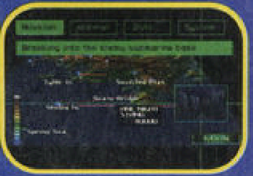


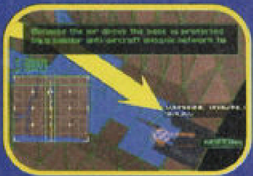


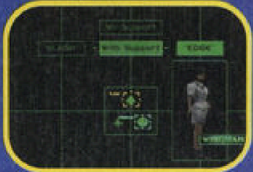
Quella in prima persona è l'unica visuale possibile.

## Sceglimi!

Ace Combat 2 è pieno di opzioni, che vanno dalla possibilità di cambiare la lettura della strumentazione da piedi a metri, a quella di togliere i consigli e i commenti in diretta. E, come abbiamo già detto, la presentazione è intelligente e ben pensata.


Di tanto in tanto vi sarà offerta una scelta tra due missioni: in genere una sarà basata su attacchi a terra e l'altra su attacchi aerei.


Scegliete una missione e una freccia vi mostrerà la strada per i punti da attaccare.


Alcuni compiti richiedono l'assistenza di un compagno, anche se è obbligatoria.


Adesso dovrete scegliere il "motore". Come nel primo gioco, potrete comprare e vendere tutti gli aerei.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA), MD, N64

Un'altra grande conversione arcade della Namco, ma, sfortunatamente, di modesta longevità. Grandioso per giocarci qualche giorno gratis, però...

*Può l'ultima fatica aerea della Namco aspirare a una raccomandazione di Game Master? Mmm...*

# ACE COMBAT 2

**L'originale si chiamava *Ace Combat* ed era una dimostrazione impressionante delle potenzialità del PlayStation, che, unendo a una sensazione di volo molto realistica un'azione mozzafiato da shoot'em up in un discreto numero di missioni diverse, garantiva un'incredibile possibilità di divertimento a breve termine.**

Questa volta le missioni sono notevolmente più difficili. Gli obiettivi sono simili a quelli del primo gioco (distruggere città, attaccare pattuglie aeree, farsi strada in precipizi mozzafiato senza toccare con le ali e così via). È possibile selezionare un compagno di squadriglia per i compiti particolarmente difficili (come costeggiare scoscesi precipizi poligonali o distruggere i nemici più resistenti), a cui si possono dare ordini molto precisi, che vanno da "coprimi" a "metti la città al sicuro". E la scelta influenza veramente la riuscita della missione.

Prima di ogni missione, vi verrà fornita una breve analisi di ciò che dovrete fare e della difficoltà che vi potrete aspettare. Alla fine della missione, una linea rossa disegnerà su una piccola mappa il vostro percorso, mostrandovi esattamente come avete affrontato lo scenario, il che, a volte, potrebbe essere un po' imbarazzante. La presentazione del gioco è nettamente migliorata rispetto a quella del suo predecessore, soprattutto per quanto riguarda la scelta dell'aereo: adesso è possibile avere una visione molto più dettagliata dei jet.

Al contrario, i cambiamenti al gioco in sé e per sé sono stati relativamente pochi, e sentirete ancora quella sensazione esaltante di essere un piccolo Top Gun mentre sfreccerete a testa in giù: vi sembrerà sempre di avere il perfetto controllo del vostro apparecchio.

Purtroppo alla fine la bassa longevità del gioco inizia a farsi sentire; è vero che ci sono tre livelli di difficoltà e un considerevole numero di missioni, ma, in ogni caso, avrete a disposizione troppi missili. Spesso dovrete soltanto sorvolare il paesaggio, individuare i vostri bersagli, sommergerli con una pioggia di missili quando saranno soltanto piccole macchioline sul vostro schermo, e rientrare.

Nemmeno il carburante è seriamente limitato, cosa che potrebbe aggiungere qualche elemento di difficoltà. È davvero un peccato, perché, dopo esserci divertiti per qualche giorno, noi non lo compreremmo!

## Telaio splendente, Signore!

Un'altra nuova possibilità che diventa disponibile dopo alcune missioni particolarmente difficili è quella di fare atterrare da soli l'aereo. Ogni volta vi verrà data una sola possibilità (con un tempo limitato, in perfetto stile arcade), ed è un peccato che non ci siano altre caratteristiche come questa che consentano di interrompere ogni tanto la monotonia dell'azione.


"Roger-wilco, pronto!" L'accelerazione è automatica, è solo questione di indovinare...


... l'angolo di discesa. O di sbagliarlo. Non vi preoccupate: vi daranno un aereo nuovo!



| ACE COMBAT 2 | |
|---|---|
| VERSIONE RECENSITA | PlayStation |
| GIOCATORI | 1 |
| DA | SCEE |
| PREZZO | L 105.000 |
| USCITA | Ora |

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | GLOBALE |
|---|---|---|---|---|
| Niente di eccezionale, ma si adatta bene all'azione. Gli effetti di esplosione sono bruttini. 77 | Santo cielo, spegnetelo!! Le voci fanno paura, i suoni dell'aereo rompono i timpani. 53 | Facile come bere un bicchier d'acqua. Si controlla bene, e in modo piacevole. 83 | Non vi durerà una vita, anche perché non ve ne staccherete fino a quando non l'avrete finito! 70 | 73 |

**IL GIUDIZIO** Un gioco che vi terrà alzati tutta la notte e che all'alba vi accorgerete di essere finalmente riusciti a dominare!

gamesmasteraiuto!

Un James Bond senza segreti e una Formula Uno da campioni!

# GOLDEN

**Bel gioco complesso, 007. Eccoti un bel mucchietto di consigli e suggerimenti provenienti dalla sezione di Q: assimila bene il contenuto e cerca di non fallire.**

## LIVELLO UNO: DIGA

**OBIETTIVI:**

- Neutralizzare tutti gli allarmi (Agente 00)
- Installare un modem segreto (Agente segreto, Agente 00)
- Intercettare il backup di dati (Agente 00)
- Fare bungee jumping dalla piattaforma (Agente, Agente segreto, Agente 00)

**TRUCCO:** ***Modalità Paintball***

**TEMPO:** ***2:40***

**DIFFICOLTÀ:** ***Secret Agent***

**INFORMAZIONI**

- Ci sono quattro allarmi in tutto: uno nell'edificio che porta alla diga e uno su ciascuna delle tre torri della diga.
- Il punto in cui collegare il modem è dietro la guardiola che porta alla diga. Utilizza l'orologio per selezionare il modem segreto, mettiti di fronte al monitor e premi Z.
- Per raggiungere il computer centrale, entra nella parte interna più bassa della diga dalla torre più vicina. Una volta dentro, nel lungo corridoio, gira a sinistra. Spara alle guardie ed entra nella stanza del computer in fondo. Spara alle guardie anche qui ma fai attenzione a non danneggiare il computer. Premi B per fare il backup dei dati.



*C'è una guardia in ognuna delle torri sulla diga.*



*Prendi il fucile da cecchino in cima alla prima torre.*

*C'è un fucile da cecchino nella prima torre, James. Usalo per uccidere le guardie nel tunnel, nel bunker e sulle torri della diga. Una volta entrato nei corridoi della diga usa il fucile per ammazzare le guardie da lontano. Non c'è bisogno di avvicinarsi troppo questa volta.*



*Usa il camion come copertura dal fuoco delle guardie del secondo complesso.*

## COME LAVORIAMO

Ascolta attentamente, Bond. Per ognuno dei primi nove livelli troverai dei box contenenti gli obiettivi e dei consigli. Gli obiettivi delle missioni dipendono dal livello di difficoltà al quale stai giocando, perciò a fianco di ogni tuo compito troverai il livello di difficoltà al quale dovrai affrontarlo. Troverai anche i requisiti necessari ad attivare i trucchi. Quella sciocca romantica di Moneypenny ha poi aggiunto i suoi migliori consigli per ogni livello.

Un'altra cosa, Bond: le pagine dispari sono impregnate con uno speciale dopobarba ai feromoni. **DEVONO ESSERE USATE SOLO IN CASO DI EMERGENZA, BOND**. Nel caso dovessero servirti, dovrai solo sfregarle sulla parte del corpo che ti interessa. **Buona fortuna, 007.**

non dimenticate di visitare la zonaconsole p88

per i trucchi, consultate il servizio segreti p91 Top Tip!

# EYE 007 Svelato!

## LIVELLO DUE: LABORATORIO

**OBIETTIVI:**
- Raggiungere l'area del laboratorio (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Contattare il doppio agente (il dott. Doak) (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Trovare 006 (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Distruggere tutti i serbatoi nella stanza di imbottigliamento (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Uccidere meno scienziati possibile. (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCCO:** ***Invincibilità***

**TEMPO:** ***2:05***

**DIFFICOLTÀ:** ***00 Agent***

**INFORMAZIONI**
- Usa la PP7 con il silenziatore per evitare di attirare attenzioni non desiderate. Prima di strisciare fuori dal condotto d'areazione, assicurati di uccidere la guardia che si trova nel bagno accanto a quello nel quale stai per entrare. All'interno della stanza troverai poi altri tre soldati.
- Per entrare nella stanza con l'interruttore della porta di sicurezza dovrai ottenere la chiave dalla guardia che si trova nel corridoio breve.
- Il dott. Doak potrà trovarsi in una zona qualsiasi del laboratorio, a partire dalla prima porta di sicurezza. Cerca attentamente finché non sarai riuscito a trovarlo, quindi raggiungi 006.
- Ai due livelli di difficoltà più alti dovrai utilizzare un decodificatore per aprire la porta della sala d'imbottigliamento. Lo potrai trovare frugando nell'inventario.
- Per far saltare i serbatoi, piazza le mine su quelli che si trovano in prima fila e falli saltare solo quando 006 comincerà a sparare alle guardie russe.

*Potrai individuare Doak molto facilmente. E' l'unico scienziato che al tuo avvicinarsi non scapperà via e non alzerà le mani in segno di resa. Sembra che tutti gli altri riescano a resistere al tuo fascino...*



Il dott. Doak potrebbe trovarsi in un posto qualsiasi del laboratorio, oltre la prima porta di sicurezza.




Parla con Alec per completare la missione.

## LIVELLO TRE: AEROPORTO

**OBIETTIVI:**
- Recuperare la chiave d'accensione dell'aereo (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Distruggere la batteria di missili (Secret Agent, 00 Agent)
- Distruggere l'artiglieria pesante (Secret Agent, 00 Agent)
- Fuggire con l'aereo (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCCO:** ***DK Mode***

**TEMPO:** ***5:00***

**DIFFICOLTÀ:** ***Agent***

**INFORMAZIONI**
- Esci dalla zona di carico attraverso il nastro trasportatore, in modo da attirare meno attenzione possibile.
- La chiave dell'aereo si trova nell'ufficio a sinistra della zona di carico.
- Per raggiungere il carro armato, attraversa il livello partendo dalla stanza con la chiave. Il carro si trova dietro l'area di carico.
- Mettiti in piedi sopra il carro armato e premi B per salire a bordo. Cambia arma e seleziona il cannone, dopodiché usalo per eliminare la prima postazione con la mitragliatrice.
- La batteria di missili si trova sulla piccola torre vicino all'aereo. Usa il cannone per farla saltare.
- Le altre due mitragliatrici si trovano a destra e a sinistra della parte finale della pista d'atterraggio. Usa di nuovo il cannone per farle fuori.
- Ignora il personale di terra, al limite investilo se ti causa dei problemi.
- Esci dal carro armato il più vicino possibile all'aereo. Premi B per scendere, avvicinati al velivolo e pigia B di nuovo per fuggire.



La cosa migliore da fare è dirigersi subito verso il carro armato.



Sali sull'aereo solo dopo aver distrutto la postazione missilistica.

*Il Modo DK è probabilmente il trucco più semplice da ottenere. Scommetto che sei già riuscito a scoprirlo, James.*

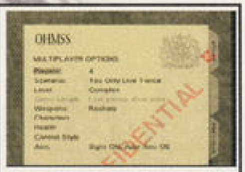

Raccogli il giubbotto antiproiettili e usa quest'area come punto di riferimento per il livello.


Il lanciarazzi non è un'arma molto efficace: il più delle volte quello che salterà per aria sarai tu.


"Eilà, ti dispiacerebbe prestarmi la tua arma? Grazie mille".


L'arco a sinistra indica la tua energia, quello a destra lo stato del giubbotto antiproiettile.


Potrai usare i trucchi solo per rigiocare dei livelli già finiti, e non per avanzare nel gioco.



Il modo multigiocatore è senza dubbio il più completo tra quelli visti in questo genere di giochi.


Chissà se quelli della Rare faranno mai un Tomorrow Never Dies? Speriamo...

# LIVELLO QUATTRO: SUPERFICIE

**OBIETTIVI:**

- Disattivare la parabola per le comunicazioni (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Trovare la chiave della cassaforte (Secret Agent, 00 Agent)
- Rubare la mappa del complesso (Secret Agent, 00 Agent)
- Entrare nel bunker attraverso il condotto d'areazione (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCCO:** ***2 granate***

**TEMPO:** ***3:30***

**DIFFICOLTÀ:** ***Secret Agent***

**IINFORMAZIONI:**

- La chiave per la cassaforte si trova nel primo capanno che incontri sulla sinistra. Per prendere la suddetta chiave, segui il sentiero e gira a destra. Ignora la torre di guardia e il primo capanno, quindi raggiungi il secondo – quello con la telecamera sopra alla porta. Uccidi il russo all'interno e otterrai la chiave. Torna quindi al primo capanno, apri la porta e raccogli la chiave della cassaforte.
- La cassaforte si trova nella prima costruzione nel complesso. Cammina verso l'edificio con la parabola, ma prima di raggiungerlo gira a sinistra. Entra nella prima costruzione che incontrerai e apri la cassaforte per ottenere le piantine del bunker.
- Torna all'edificio con la parabola. Entraci e sali per le scale. La stanza delle comunicazioni si troverà di fronte a te. Entra e avvicinati al monitor, ma NON SPARARGLI, limitati a spegnerlo premendo B. .
- Esci dal palazzo, vai dritto e quindi gira a sinistra per trovare la torre di ventilazione. Spara ai quattro lucchetti sulla griglia ed entra.


L'ultima cosa che vorrai fare sarà causare del rumore.

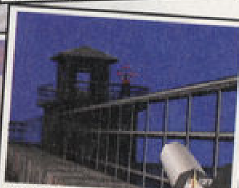


Non distruggerlo! Spegnilo premendo B.

Sparando alle guardie con il fucile da cecchino ti assicurerai un calo nel tuo potenziale seguito, James. Un'altra cosa: un bug del gioco ti impedirà l'accesso al condotto d'areazione fino a quando non avrai eliminato completamente i quattro lucchetti che tengono in posizione la grata – non è sufficiente colpirli una volta.


Vedete? Usate il lanciarazzi e riuscirete solo a farvi del male da soli.


Il lanciagranate è abbastanza divertente nelle zone aperte.


Usate il fucile da cecchini per eliminare i nemici distanti.


Questa è l'entrata del bunker. Usa la scala per scendere.


Quest'arma sembra interessante, ma il suo potenziale distruttivo non è poi così alto.


Il DSK Deutsche con il silenziatore è un'arma magnifica.


E chi è questo tizio?

# LIVELLO CINQUE: BUNKER

**OBIETTIVI**

- Distruggere tutti i dispositivi di sorveglianza (Secret Agent, 00 Agent)
- Copiare la chiave originale di Goldeneye e lasciare l'originale (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Fotografare la schermata del computer principale (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Far attivare il computer dal personale (00 Agent)
- Scaricare i dati dal computer (00 Agent)

**TRUCCO:** ***2 Razzi***

**TEMPO:** ***4:00***

**DIFFICOLTÀ:** ***00 Agent***

**INFORMAZIONI**

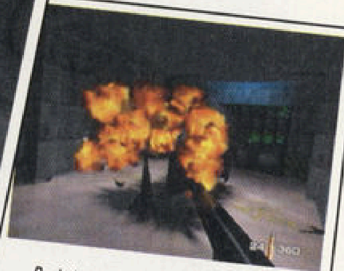
- Apri la porta davanti a te ed elimina velocemente la guardia a sinistra prima che attivi l'allarme. Apri la porta di questa stanza e distruggi la telecamera nel corridoio. Troverai una chiave addosso a una delle guardie, ma solo dopo che l'avrai eliminata.
- Torna indietro al tuo punto d'arrivo e apri la porta per la stanza del generatore. Distruggi la telecamera ed entra nel corridoio principale. Muoviti sulla sinistra ed elimina la terza telecamera oltre alle tre guardie nella stanza con le pareti di roccia.
- Raggiungi la stanza con il computer principale ed elimina le tre guardie, facendo attenzione a non distruggere il mainframe. Ora entra nella stanza di controllo. Uccidi la guardia sulla sinistra, corri dall'altra parte della stanza e sali per i gradini al fine di raggiungere l'area soprelevata. Elimina l'ultima telecamera.
- Quando la stanza sarà sicura, raccogli la chiave di Goldeneye e usa il datathief scegliendolo dall'inventario per analizzarla (premi Z). Un'ulteriore pressione del tasto Z ti permetterà di gettare l'originale.
- Usa la macchina fotografica per avere un'immagine dello schermo gigante.
- Avvicinati a Boris e costringilo a portarti alla stanza con il computer. Una volta immessa la password (e una volta partito l'allarme) usa di nuovo il datathief per rubare i dati.
- Esci dal livello usando il corridoio all'estremità della stanza di controllo.



*Non lasciare che questo tizio suoni l'allarme, o sarà peggio per te.*



*Dovrai portare Boris fino alla piccola stanza con il computer.*

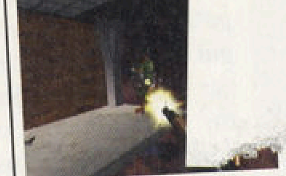


*Resisti alla tentazione di far saltare tutto quanto e continua la missione.*



*Fai una foto di questo computer usando la macchina fotografica.*

*Questo è un quadro difficile, James. Persino un agente esperto come te potrebbe aver bisogno di allenarsi a scaricare i dati dal computer al livello più facile. Ricordati di usare la PP7 con il silenziatore, altrimenti gli allarmi partiranno prima del dovuto.*



*Usa il Kalashnikov solo se finisci le munizioni della PP7.*

# LIVELLO SEI: SILOS

**OBIETTIVI:**

- Fotografare il satellite (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Recuperare i dati della telemetria (Secret Agent, 00 Agent)
- Trovare i circuiti del satellite (Secret Agent, 00 Agent)
- Piazzare le bombe nelle sale del carburante (00 Agent)
- Uccidere meno scienziati possibile (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCCO:** Modalità turbo

**TEMPO:** 3:00

**DIFFICOLTÀ:** Agent

**INFORMAZIONI**

- Per piazzare le bombe nelle stanze giuste, prendi nota dei numeri dipinti sui muri sotto le scale. Le stanze giuste sono indicate dalle sigle H4, C3, K2 e A1.
- In ognuna delle quattro stanze dei computer che incontrerai potrai raccogliere uno dei quattro pezzi di circuiteria del satellite che stai cercando.
- I pezzi di solito si trovano sui tavoli o sopra ai computer.
- I dati della telemetria si trovano sotto forma di DAT e si trovano in una stanza a parte. Avvicinati allo scienziato pelato e punta l'arma. Il tizio in questione alzerà le mani e lascerà andare il nastro.
- Il satellite si trova nella quarta stanza ed è abbastanza semplice da individuare, grazie ai pannelli solari blu.
- Se ti avvicinerai a Ourumov, questi ti sparerà con una precisione notevole. Buttati all'inseguimento il più velocemente possibile per diminuire le possibilità di essere colpito.

*James, sta attento – questa è una missione davvero impegnativa. Probabilmente sarà più utile cominciare subito a usare il Kalashnikov, dato che eliminare le guardie mentre corrono verso di te potrà risultare più semplice che snidarle da dietro a una cassa.*

# LIVELLO SETTE: FREGATA

**(E DA CHI, EH? CHI È STATO? VOGLIAMO I NOMI, I NOMI!)**

**OBIETTIVI:**

- Salvare gli ostaggi (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Disattivare la bomba in plancia (Secret Agent, 00 Agent)
- Disattivare la bomba in sala macchine (Secret Agent, 00 Agent)
- Piazzare una microspia sull'elicottero (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCCO:** ***Radar Inattivo (Multi)***

**TEMPO:** ***4:30***

**DIFFICOLTÀ:** ***Secret Agent***

**INFORMAZIONI**

- Ci sono sei ostaggi sulla fregata, nascosti in diverse locazioni. Quando entri nella stanza dove si trova un ostaggio è essenziale sparare per prima cosa al terrorista vicino al prigioniero. Avrai un paio di secondi per farlo prima che l'ostaggio venga ucciso.
- La prima bomba da disattivare è sulla plancia. Libera la zona (salvando l'ostaggio) e avvicinati alla bomba che si trova sul pannello del computer vicino alla finestra. Seleziona il disattiva-bombe e premi Z.
- La seconda bomba si trova nella sala motori (nella parte più bassa della nave). Per la strada libera i quattro ostaggi sparsi per le stanze. Il sesto e ultimo ostaggio si trova nella sala motori. La bomba si trova nella parte alta della suddetta stanza, sopra a un computer, mentre l'ostaggio è in uno degli angoli della parte bassa. Agisci come da precedenti istruzioni.
- Torna sulla plancia ed esci. L'elicottero si trova a poppa – la parte opposta rispetto a quella dalla quale sei arrivato. Piazza la cimice e torna sul motoscafo.

*In questa missione usa sempre il DSK Deutsche col silenziatore: l'approccio silenzioso ti permetterà di agire quasi indisturbato. Stai attento, James.*



*Nella sala motori le cose possono diventare complicate.*



*Le granate sono utili, ma di solito tendono a coinvolgervi nell'esplosione.*

# LIVELLO OTTO: SUPERFICIE

**OBIETTIVI:**

- Interrompere le comunicazioni (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Distruggere l'elicottero da supporto Spetznatz (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Distruggere l'equipaggiamento per la sorveglianza (00 Agent)
- Entrare nel bunker (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCCO:** ***Mini Bond***

**TEMPO:** ***4:15***

**DIFFICOLTÀ:** ***00 Agent***

**INFORMAZIONI**

- Ricorderai il posto dalla quarta missione, a ogni modo in questa occasione l'oscurità nasconde molte cose. Il tuo primo obbiettivo sarà la casupola che hai visitato precedentemente.
- Quando l'avrai localizzata, distruggi la telecamera installata all'esterno e recupera la chiave.
- Dalla costruzione prosegui sempre dritto (verso il centro del livello allontanandoti dall'inizio). Con un po' di fortuna dovresti trovare la zona d'atterraggio e l'elicottero. Fallo saltare con una bomba a tempo (assicurati di essere abbastanza lontano dall'esplosione) e quindi guardati intorno per trovare l'ingresso del bunker.
- Ora vai fino all'edificio con la parabola. Entra e distruggi la telecamera al secondo piano. Entra nella stanza delle comunicazioni e sfascia il computer. Quando lo avrai fatto verrai avvertito da una scritta su schermo.
- Da qui raggiungi la costruzione nella quale hai trovato le piantine nel livello 4. Ci sono due telecamere: falle saltare il più velocemente possibile e quindi torna al bunker.

*La base nemica è guardata a vista. Se riuscirai a intrufolarti e impedire all'allarme di suonare potrai avere qualche chance in più. Abbastanza complicato per uno abituato a farsi notare, eh? C'è un interruttore generale degli allarmi nella casupola più lontana. So che ce la puoi fare, James.*



*La casupola che ti interessa è protetta da una telecamera esterna.*





*Non spegnerlo questa volta. Fallo saltare!*





*Piazza la bomba sull'elicottero e dattela a gambe!*



*Sparando con armi prive di silenziatore attirerai molta attenzione.*

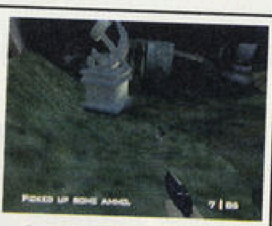
## LIVELLO NOVE: BUNKER 2

**OBIETTIVI:**
- Compara la lista delle vittime tra lo staff (Secret Agent, 00 Agent)
- Recupera il nastro CCTV (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Distruggi tutti gli apparati di sorveglianza (Secret Agent, 00 Agent)
- Fuggi con Natalya (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCCO:** *2 coltelli*
**TEMPO:** *1:30*
**DIFFICOLTÀ:** *Agent*
**INFORMAZIONI**
- Raccogli la chiave della cella utilizzando il magnete dell'orologio. Ricordati di selezionarlo dall'inventario.
- Prima di aprire la porta della prigione, spara alle guardie all'esterno attraverso le finestrelle.
- Vai dritto oltre la doppia porta e colpisci le guardie attraverso le finestrelle alla tua sinistra. Raccogli la chiave e torna indietro.
- Vai su per il breve tratto di scale ed entra nella zona illuminata in maniera strana. Distruggi le tre mitragliatrici ed elimina le guardie che incontrerai.
- Prendi la prima a destra nel corridoio lungo ed entra nella stanza a sinistra. Troverai la lista del personale.
- Scendi le scale, vai a sinistra, di nuovo a sinistra, passa le porte e distruggi le telecamere.
- Vai nel magazzino che si trova alla fine del corridoio. Troverai un giubbotto antiproiettile.
- Torna nel corridoio lungo e oltrepassa le mitragliatrici (dopo averle distrutte). Distruggendo tutte le telecamere, apri la porta di fronte alla stanza del computer, gira oltre la presa per l'areazione (attento alla telecamera alle tue spalle) ed entra nella piccola stanza. Qui si trova il nastro CCTV.
- Nella stanza di controllo principale, l'ultima telecamera è nella stanza con la parete di vetro dalla parte opposta.
- Quando il livello è stato ripulito, torna indietro e fai uscire Natalya, dopodiché fuggi attraverso il corridoio che si trova nella stanza di controllo.

*Se devi proprio salvare quella Natalya, James, sarà meglio farla uscire dalla cella solo dopo aver svolto tutti i compiti ingrati. Se la farai uscire troppo presto ti sarà solo d'impaccio!*

## LIVELLO DIECI: STATUA


Stai sulla sinistra. Valantin si trova su questo lato.

**OBIETTIVI**
- Contatta Valantin (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Affronta e smaschera Janus (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Individua l'elicottero e salva Natalya (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
- Trova il registratore di volo (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

**TRUCO:** *Fast Animation*
**TEMPO:** *Slow Animation*
**DIFFICOLTA':** *Secret Agent*
**INFORMAZIONI**


Poi devi trovare questa statua di Lenin.

- Il modo migliore per trovare Valantin nella confusione è tenere la sinistra mentre procedi nel livello. Valantin si trova nel secondo container rosso sulla sinistra, circa a metà del livello. Da Valantin, tieniti sulla sinistra e prosegui. A un certo punto l'ambiente si chiude in un collo di bottiglia: prosegui fino alla statua di Lenin che si trova in fondo.
- Quando Janus si avvicina, METTI VIA LA TUA ARMA. Dopo aver raggiunto l'obiettivo B, ritirati e comincia a correre verso il punto da cui sei arrivato per salvare Natalya dall'elicottero. Hai un tempo limitato per farlo.
- Quando l'elicottero salta, devi recuperare il suo registratore di volo che viene sparato via nell'esplosione. Comunque, non si troverà lontano dal punto dell'esplosione.
- Dopo aver recuperato il registratore di volo, avvicinati ai cancelli e rimetti la tua arma nella fondina. Se non lo farai, Natalya verrà uccisa. Premi B per aprire i cancelli ed esci.

*Non usare la mitragliatrice che ti dà la guardia del corpo di Janus. Il Kalashnikov è più efficace.*

## IL PROSSIMO MESE!

**NON PERDETEVI LA SECONDA PARTE DELLA GUIDA DI GOLDENEYE, CHE COMPARIRÀ SUL PROSSIMO NUMERO E CHE CONTERRÀ LE SPIEGAZIONI PER SUPERARE I LIVELLI DAL 10 AL 20, COMPRESI I DUE SEGRETI.**


Non importa se distruggete il computer, adesso.


Il livello della prigione è forse uno dei più difficili di tutto il gioco.


Più avanti nel gioco potrete di nuovo salire sul carro armato!


Tutte le strade portano alla base segreta di Janus, a Cuba...



# FORMULA O



*La miglior formula per un perfetto piazzamento in pole position, quindi scaldate i motori e preparatevi a distruggere i circuiti...*

## Francia Magny Cours









**Per ottenere il massimo dai lunghi rettilinei l'accorgimento migliore è tenere un assetto basso, soprattutto sulla parte anteriore dell'auto, in modo da favorire l'aderenza posteriore.**

Usate dei dischi dei freni più piccoli così da compensare il sottosterzo e regolate il ripartitore di frenata favorendo la parte anteriore dell'auto.

**Estoril.** Si tratta di un'ingannevole curva a destra che richiede un abile gioco di acceleratore onde evitare di uscire di strada e finire sul prato. Non date potenza quando raggiungete l'apice della curva, terminatela e lanciatevi sul rettilineo.

**Adelaide.** Questa curva a gomito può essere fatale, soprattutto se molto trafficata. Allargatevi sulla sinistra poi frenate subito prima di curvare, così da evitare di bloccare le ruote e di perdere aderenza.

**180.** Scalate in seconda e giocate sul gas per mantenere la velocità ed evitare di essere spinti troppo sulla destra.

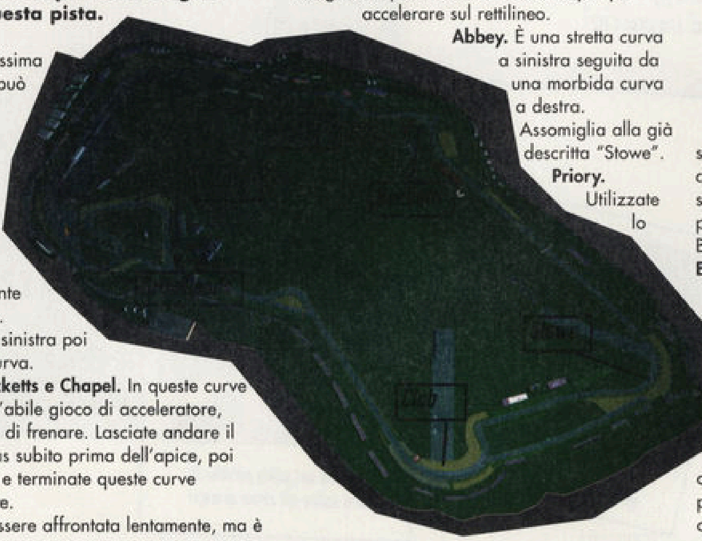
**Dogleg.** È necessario passare direttamente dalla sesta alla terza per poter gestire questo capriccioso tratto di pista. **Imola.** Giocate sul gas in questa lunga curva a destra. Allargate sulla sinistra e state ben aderenti alla traiettoria di gara, e giunti alla chicane accelerate.

**Lycee.** Subito prima dell'ingresso ai box incontrerete una stretta chicane destra-sinistra che può essere affrontata in seconda. Terminerete la curva giusto in tempo per scalare in prima e impegnarvi nella difficilissima curva a destra che segue. Usate lo spazio alla sinistra della pista per sfiorare il guard-rail e accelerate immettendovi sul rettilineo finale.

## GranBretagna Silverstone







**Il buon equilibrio tra rettilinei e curve imprevedibili rende necessario un assetto medio di pressione aerodinamica. I ripartitori di frenata dovrebbero favorire la parte anteriore dell'auto per guadagnare tempo nelle lunghe curve di questa pista.**

**Copse.** Questa velocissima curva destra può essere affrontata in quarta o addirittura in quinta, facendo attenzione a usare giudiziosamente l'acceleratore. Allargatevi a sinistra poi chiudete la curva.

**Maggots, Becketts e Chapel.** In queste curve è richiesta un'abile gioco di acceleratore, quindi evitate di frenare. Lasciate andare il pedale del gas subito prima dell'apice, poi date potenza e terminate queste curve altrimenti lente.

**Stowe.** Può essere affrontata lentamente, ma è meglio lasciare l'acceleratore tenendo la sinistra. Svoltate a destra e accelerate contemporaneamente: supererete qualsiasi pilota prudente.

**Club.** Si tratta di una stretta curva ad angolo retto verso destra. Mantenete la stessa velocità e seguite la pista tenendo la destra per poi accelerare sul rettilineo.

**Abbey.** È una stretta curva a sinistra seguita da una morbida curva a destra. Assomiglia alla già descritta "Stowe".

**Priory.** Utilizzate lo spazio extra sulla destra del percorso per allargarvi prima di scalare in seconda, sporgetevi a sinistra proprio sull'angolo e passate sul cordolo, pronti ad affrontare Brooklands.

**Brooklands.** Può essere eseguita in seconda, a patto che stiate attenti a non slittare sulla destra subito dopo la svolta. Sterzate a sinistra con decisione e prendete la giusta traiettoria per percorrere il lungo rettilineo.

**Luffield.** Uscendo lentamente da Brooklands, vi troverete sulla sinistra pronti ad affrontare una curva a destra con un utile cordolo in uscita. Grazie a esso potrete recuperare qualsiasi piccolo errore commesso.




## Germania Hockenheim

**I lunghi rettilinei rendono indispensabile mantenere un basso assetto sia anteriore sia posteriore. Anche se il percorso non presenta delle curve impegnative può essere utile azzardare un ripartitore di frenata che favorisca la parte anteriore dell'auto.**

**Opel-Kurve**. Se avvicinata da sinistra questa lunga curva a destra può essere eseguita a tavoletta. Potete sempre ricorrere alla corsia per l'uscita ai box in caso di errore.

**Jim Clark Chicane.** Scalate dalla sesta alla quarta e frenate tardi affrontando questa combinazione sinistra-destra.

**Ostkurve Chicane.** Questa brutta curva a destra compare inaspettatamente, quindi frenate con decisione prima di raggiungere la cima della collina e state all'interno della curva per evitare lo spiazzo erboso sulla sinistra. Accelerate sulla destra della Ostkurve.

**Chicane 2.** Dovete scendere sotto i 120Km/h per rendere facile questa combinazione sinistra-destra.

**Agip-Kurve.** Se la affronterete a una velocità superiore a 200Km/h non potrete evitare il prato. Impostate larga questa curva a destra e sterzate tardi.

**Sachs-Kurve.** Usate l'acceleratore per gestire la prima curva a sinistra. Un accorto utilizzo della potenza vi consentirà di scivolare dall'interno e superare qualsiasi pilota che si sia tenuto largo prima di aggredire l'ultimo rettilineo del circuito.




## Austria A-1 Ring

**La pista presenta dei rettilinei relativamente lunghi alternati a curve insidiose, quindi è consigliabile adottare un assetto medio in modo da poter avere una buona tenuta di strada in curva e una velocità sufficiente al sorpasso nei rettilinei. Spostando l'equilibrio del ripartitore di frenata verso la parte anteriore dell'auto potrete tenere una velocità maggiore in curva.**

**Castrol Kurve**. Questa stretta curva a destra nascosta alla sommità del dosso deve essere impostata larga e affrontata in seconda.

**Remus Kurve.** Forse è addirittura più impegnativa della Castrol. Scalate in seconda e tenetevi pronti a sterzare a destra per un lungo tratto se volete eseguire bene questa difficile curva a gomito.

**Gosser Kurve.** Anche questa ingannevole svolta a destra va affrontata in seconda. Siate preparati a sfiorare i freni per evitare di slittare eccessivamente a sinistra.

**Niki Lauda Kurve.** Si tratta di una curva a sinistra che può essere eseguita in velocità, senza toccare i freni. Giocate sul pedale dell'acceleratore per mantenere la giusta traiettoria.

**Jochen Rindt Kurve.** Rallentate e scalate in seconda per eseguire questa difficile curva a destra, poi accelerate sul breve rettilineo e tornate in seconda per affrontare la curva A-1.



## Lussemburgo Nurburgring

**Lunghi rettilinei e poche curve pericolose: in questa pista tenete un assetto medio o che favorisca il retro e spostate l'equilibrio del ripartitore di frenata verso la parte anteriore dell'auto per acquistare velocità e rendere più facile l'esecuzione delle curve.**

**Castrol S**. Tenetevi larghi sulla sinistra e potrete affrontare questa serie di curve destra- sinistra in terza. Questa curva ad angolo retto a sinistra può essere affrontata larga e in velocità, ma dovrete scalare in seconda per poter superare la stretta curva a destra che segue.

**Dunlop Kurve.** Affrontate questa curva tenendovi all'interno, frenate con decisione e date potenza per chiudere sulla destra.

**Bit-Kurve.** Si tratta di un'altra curva che è meglio affrontare stando nella parte interna. L'uscita è abbastanza ampia da consentirvi di eseguire la curva in terza.

**Veedol Shikane.** Frenate con decisione dopo il rettilineo, innestate la seconda e accelerate eseguendo la curva a destra.

**Coca-Cola Kurve.** Arrivate a passare sul cordolo con le ruote per allargarvi al massimo, sterzate presto verso destra e, sognando la gloria, date gas sul rettilineo finale.



# Giappone Suzuka



**Anche se lungo il percorso incontrerete alcune curve ad angolo acuto, è consigliabile adottare un assetto basso per poter trarre vantaggio dai due lunghi rettilinei nella seconda metà della pista, senza sacrificare la maneggevolezza in curva richiesta nelle sezioni iniziali.**

**First Curve.** Dopo aver raggiunto la sesta sul rettilineo di Partenza/Arrivo, scalate in terza per eseguire questa lunga curva a destra.

**Dunlop Curve.** Prima di raggiungere questa curva passerete attraverso una sequenza di curve a sinistra e a destra. Non toccate i freni e lasciate che la velocità diminuisca quando vi avvicinate all'apice della curva, poi date potenza e terminate la curva.

**Degner Curve.** Si tratta di due difficili curve a destra da affrontare in terza. La seconda svolta può essere affrontata a velocità superiore della prima. Date poi potenza giunti sotto il ponte.

**Hairpin.** L'unico modo per tenere la strada in questa strettissima curva a sinistra è di rallentare fino a 120 Km/h.

**Spoon Curve.** Dopo una sezione di svolte, la prima curva a sinistra può essere affrontata alla massima velocità, ma provate a fare lo stesso nella curva che segue e vi troverete con le ruote sulla ghiaia. Scalate in seconda e impostate larga questa curva a sinistra.

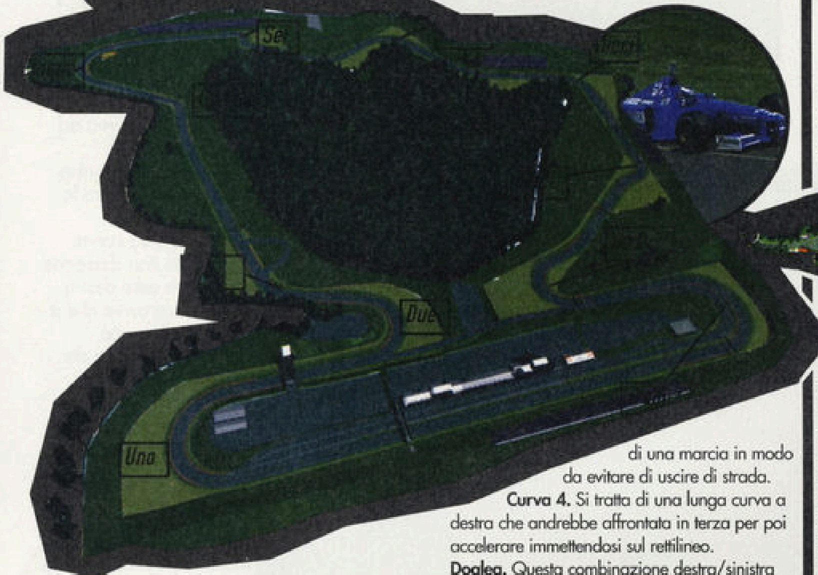
**130R.** Innestate la sesta nel rettilineo e restate così. Allargatevi a destra e sterzate presto se volete affrontare questa lunga curva a sinistra alla massima velocità.

**Chicane.** Se frenerete solo dopo aver visto questa stretta curva a destra uscirete sicuramente di strada. Frenate in anticipo per forzare la macchina verso destra e immediatamente dopo verso sinistra nella curva che segue.




# Ungheria Hungaroring






**In queste curve avrete moltissime occasioni di sorpasso, quindi usate una pressione aerodinamica piuttosto elevata. Per poter effettuare le grosse frenate utilizzate degli ampi dischi dei freni.**

**Curva 1.** Scalate dalla sesta alla terza per eseguire questa stretta curva a gomito. Se la imposterete troppo larga potreste dover scalare in seconda durante la curva.

**Curva 2.** Scalate in seconda poi tornate in terza durante l'esecuzione di questa curva a sinistra.

**Curva 3.** È possibile affrontarla alla massima velocità, ma per sicurezza è consigliabile scalare di una marcia in modo da evitare di uscire di strada.

**Curva 4.** Si tratta di una lunga curva a destra che andrebbe affrontata in terza per poi accelerare immettendosi sul rettilineo.

**Dogleg.** Questa combinazione destra/sinistra andrebbe tentata solamente in seconda. Non facendo così sarete costretti a passare sulla ghiaia per recuperare e restare in pista.

**Curva 6.** È una facile curva a sinistra che può essere affrontata in quarta. Tenete la sinistra in uscita per essere pronti ad affrontare la stretta curva a destra che segue.

**Curva 7.** Affrontate questa curva alla massima velocità e utilizzate il cordolo per raddrizzarvi.

**Curva 8.** Affrontate questa svolta in seconda, usando il pedale del gas per controllarla.

**Curva 9.** Questa curva è più lunga di quanto possiate immaginare. Spostatevi bene sulla sinistra e sterzate verso destra per poi dare potenza sul rettilineo finale.

# Belgio Spa-Francorchamps

**Anche se incontrerete alcune curve fatali, questa pista presenta dei tratti in cui è vantaggiosa una velocità elevata. Tenete un assetto basso e, per non rendere troppo difficile l'esecuzione delle curve, favorite la parte anteriore dell'auto.**

**La Source.**
Rallentate e innestate direttamente la prima per effettuare questa impegnativa curva a destra.
Usate la pista in tutta la sua ampiezza per accelerare in uscita di curva e scendendo dal dosso. Attenti: è spesso trafficata.

**Eau Rouge.**
Usate il cordolo immettendovi in questa combinazione sinistra-destra-sinistra e restate a velocità massima.

**Les Combes.**
Al termine del rettilineo mettete in seconda a 150 Km/h o sarete costretti a utilizzare le vie di fuga per non uscire di strada.

**Rivage.**
Si tratta di una stretta curva a gomito da affrontare in seconda o in terza.

**Pouhon.**
Usate il rettilineo per guadagnare velocità e affrontate queste curve gemelle a sinistra in quinta.

**Les Fagnes.**
Scalate in seconda per eseguire la prima curva a destra, poi accelerate nella svolta a sinistra se vi sentite coraggiosi.

**Stavelot.**
Guadagnate tempo in queste due curve a destra rallentando per eseguire la prima e accelerando nella seconda.

**Blanchimont.**
Non crea problemi. Affrontate questa lunga svolta a sinistra alla massima velocità.

**Bus Stop.**
Si tratta di una chicane molto stretta. Rallentate con prontezza o vi troverete sulla corsia dei box.
Usate ambedue i cordoli per superare i 200 Km/h prima del traguardo.



## Italia Monza




**Per evitare di essere sorpassati sui rettilinei tenete un assetto basso e siate pronti a frenare in anticipo nelle curve per non allargarle troppo.**

**Variante Goodyear.** La prima chicane alla fine del lungo rettilineo di Partenza/Arrivo potrebbe sorprendervi, quindi scalate in terza per la prima sequenza sinistra-destra poi accelerate per eseguire quella seguente.

**Curva Grande.** Appare più stretta di quanto effettivamente sia. Date gas e affrontatela a massima velocità.

**Curva della Roggia.** Si tratta di una stretta curva ad angolo retto a sinistra che porta a una più facile curva a destra. Immettetevi in terza e uscitene in quarta.

**Lesmos.** La prima di questa coppia di curve gemelle può essere affrontata in quinta, mantenendo una buona velocità per eseguire la seconda.

**Variante Ascari.** Si tratta di un'insidiosa serie di curve che può venire iniziata in terza e terminata in quarta.

**Curva parabolica.** Potete rimanere in quarta se utilizzate l'acceleratore per limitare la velocità in questa velocissima curva a sinistra.




## Portugal Estoril



**L'enorme rettilineo di Partenza/Arrivo avvantaggia chi ha una buona velocità massima, ma l'abilità di curvare velocemente vi consente di superare, quindi tenete un assetto medio e un assetto del ripartitore di frenata che favorisca la parte anteriore dell'auto.**

**Curva 1.** Vi si presenteranno due lunghe curve a destra separate da un rettilineo. Affrontate la prima in terza e immettetevi sul rettilineo in quarta, poi continuate ad accelerare, inserendo la quinta nella seconda curva.

**VIP.** Effettuate questa curva a sinistra in terza e giocate sul gas per rimanere in pista prima del prossimo rettilineo.

**Parabolica Interior.** Scalate in terza a 90 Km/h per eseguire questa curva a gomito verso sinistra.

**Corkscrew.** Eccovi una stretta curva a destra seguita da una sequenza sinistra-destra ancora più stretta che sale lungo la collina. La curva a destra può essere eseguita senza problemi in terza, ma è meglio scalare in prima risalendo la collina e poi dare potenza immettendosi sul rettilineo.

**Parabolica.** Questa lunga curva a destra può venire affrontata a 210 Km/h.







## Jerez Gran Premio d'Europa

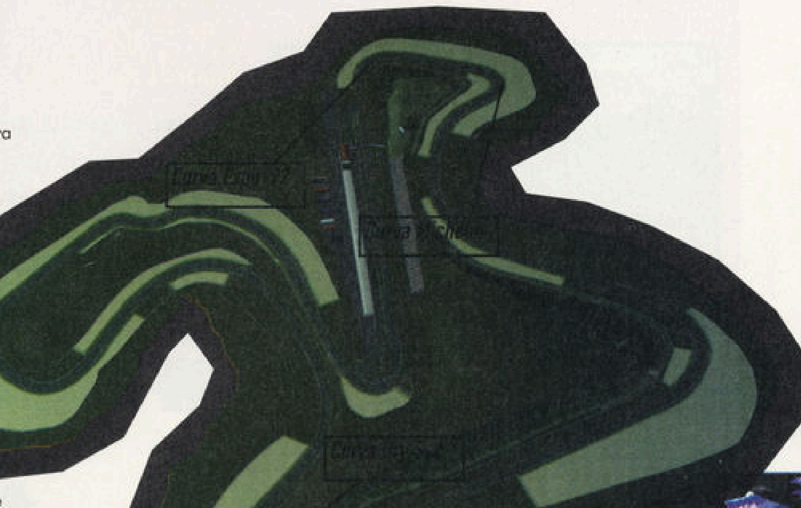
**L'abilità di gestire velocemente le lunghe curve supera l'importanza di una elevata velocità massima nei due rettilinei di questa pista. Aumentate leggermente l'assetto aerodinamico anteriore per facilitare la tenuta in curva senza sacrificare troppo la velocità.**

**Curva Expo 92.** Si tratta di una facile curva a destra dopo il rettilineo di Partenza/Arrivo. Può essere affrontata in terza o addirittura in quarta.

**Curva Michelin.** Questa curva a destra molto stretta può essere affrontata in terza, ma potreste dover scalare in seconda per uscirne bene.

**Curva dry Sac.** Questa antipaticissima curva a destra è resa ancor più difficile dal lunghissimo rettilineo che la precede. Dalla velocità massima dovrete scalare le marce fino alla seconda o addirittura fino alla prima. È estremamente facile sottovalutare la curva e ritrovarsi in testacoda sulla ghiaia. La cosa migliore è affrontarla come se si trattasse di due curve separate da un breve rettilineo. La prima curva andrebbe affrontata in terza, rimettete la quarta sul rettilineo, poi ritornate in terza per eseguire la prossima curva.

Dopo il rettilineo troverete un'altra curva fastidiosa, quindi allargatevi sulla destra e svoltate presto scalando in terza. Potete reinserire la quarta giunti all'apice della curva e andare a tavoletta in vista del rettilineo finale.







**Ah, che bello il Natale... panettoni, regali: tutto è veramente stupendo! Per passare delle belle ed eccitanti vacanze, perché non giocare usando un bel po' di trucchi? Forza, seguitemi in questa serie di interessanti suggerimenti...**

**V-Rally '97, Tekken 2, Warcraft 2, Syndicate Wars, Tetrisphere, Hexen, Super Mario 64, Darklight Conflict, Sky Target, Resident Evil**

# zonaconsole

## PLAYSTATION

### V-RALLY '97

***Caro Games Master***
Non ne posso più! Ti prego, dimmi se c'è qualche cheat per V-Rally! Mi sono stufato di quelle tortuose piste e soprattutto dei frequenti incidenti dove le auto si ribaltano un po' troppo spesso.
***Tommaso Capellari, Bologna***



Bene, puoi pure tranquillizzarti, dato che ho trovato un bel po' di cheat e scommetto che ti saranno proprio utili. Quando appare il logo Infogrames nella schermata bianca introduttiva, premi ▲, ▼, ⊗+●. Le parole 'Lock Off' dovrebbero comparire sullo schermo. Una volta fatto ciò, potrai inserire i seguenti codici:
Sinistra + L1 - Nessun limite di tempo
Sinistra + L2 - Circuiti extra
Sinistra + R1 - Gareggia con una Jeep invece che con una Peugeot
Sinistra + R2 - La gara ricomincia in Arcade Mode.

### TEKKEN 2

***Caro Games Master***
Ho una richiesta molto semplice. Esistono dei trucchi per Tekken 2? È il mio picchiaduro preferito! Sono sicuro che riuscirete a scoprire qualcosa.
***Nicola De Panicis, Roma***

Ecco una richiesta da faccia tosta! Tu, mio caro Nicola, chiedi a me, il grande Games Master, se esistono dei trucchi per Tekken 2? E neanche mi dici un piccolo grazie per questa mia fatica! Va bene lo stesso. In ogni caso, devo comunicarti una brutta notizia: dovrai completare il gioco e battere tutti i boss e sub-boss per ogni personaggio. Poi togli il joypad presente nella porta due, e quando all'inizio trovi 'Namco Presents', tieni premuto ▲/● + Select + ⊗ + ●, fino a quando non apparirà un nuovo menu.
A questo punto, potrai rilassarti un po' e procurarti dei popcorn, dato che potrai visionare l'introduzione e i filmati in full motion dei finali di ogni personaggio. Non sarà come l'ultimo film di Spielberg, ma sarà un'esperienza molto entusiasmante. Per uscire, premi Select + Start.
Esiste anche un Wireframe Cheat. Anche per questo trucco, dovrete avere a disposizione tutti i boss. Dopo esservene assicurati, mentre state selezionando il vostro personaggio, tenete premuto L1 + L2 fino a quando non appare lo schermo con il Vs. Ora avrete a disposizione una versione del gioco dove potrete giocare con visuale quasi soggettiva, con il vostro combattente visualizzato in wireframe. Mi raccomando, non spaventatevi troppo quando vedrete Devil faccia a faccia.



*Guardate tutti i filmati finali di Tekken 2.*

### WARCRAFT 2

***Caro Games Master***
Quello che ti chiedo sono semplicemente tutti i



*Distruggete queste stupide armatine con delle belle password.*

cheat e/o le password che conosci per Warcraft 2. Inizio a preoccuparmi, dato che non riesco più ad andare avanti col gioco. Ti prego, aiutami.
***Antonio Portale, Vercelli***

Caro Antonio, dalle tue parole si evince che tu sia proprio disperato.
Ti fa impazzire Warcraft 2, vero?
Siccome oggi sono in vena, ho proprio deciso di aiutarti e venirti incontro.
Metti il gioco in pausa e inserisci una delle seguenti password.

NTTCLNS - Finisci il livello
YPTFLWRM - Perdi
GLTTRNG - Gold/oil/timber
MKTS - Costruisci più in fretta
NSCRN - Visualizza l'intera mappa
TSGDDYTD - God mode



Adesso Antonio puoi pure scatenarti!

## SYNDICATE WARS

***Caro GamesMaster***
Sono un appassionato del PlayStation e ho appena comprato Syndicate Wars.
Sto avendo più di un problema a eliminare la polizia nel furgone, nel quarto livello del "The Church of the New Epoch".
Potresti, gentilmente, indicarmi come eliminarla, oltre a darmi altri suggerimenti (non trucchi) su come proseguire il gioco?
Grazie.
***Leo Tomasatti, Verona***

Se ricordo bene, e di solito la mia memoria funziona perfettamente, la quarta missione è quella ambientata a Johannesburg, dove bisogna dirottare un convoglio di lingotti d'oro.
Giusto? Per prima cosa, vai verso l'angolo a nord-est, dove sono situate le stanze blindate. Elimina le guardie e poi dirigiti verso l'angolo a sud-est, dove si fermerà il convoglio.
Aspetta che l'agente esca e uccidilo: farà cadere l'oro. A questo punto ruba l'autocarro corazzato e fatti strada verso la base, sicuro di aver

# N64

## TETRISPHERE

***Caro GamesMaster***
O mio unico maestro, necessito del tuo aiuto per superare un gioco conosciuto come Tetrisphere. Potresti, per piacere, fornirmi qualche cheat? Sto giocando con la versione americana.
Grazie mille, Maestro dei Giochi. Sarò tuo debitore per sempre.
***Un tuo ammiratore, nessuno indirizzo.***

Trovo uno nuovo seguace ogni mese. D'altronde io sono l'unico vero Maestro dei videogiochi e voi tutti potrete essere sicuri di un cheat solo quando sarò io a darvelo.
Comunque, torniamo a noi.
Sì, Tetrisphere è proprio un rompicapo di quelli tosti.




Spostati nello schermo New Name, premi L, C destro e C basso per visualizzare dei personaggi nascosti.
In più, inserisci i seguenti nomi:
CREDITS – Per vedere i nomi dei programmatori
LINES – Per ottenere un gioco nascosto
G (alien head) MEBOY – Per musiche nascoste
(Saturn) (Spaceship) (Rocket) (Heart) (Skull) – Per accedere a tutti i livelli
VORTEX – Premi e tieni premuto il tasto reset sul tuo Nintendo 64. Potrai ammirare un'animazione che ti mostrerà tutti i robot del gioco risucchiati all'interno di un vortice distruttivo. Lascia il tasto di reset quando ti sarai stancato. Veramente divertente.

## SUPER MARIO 64

***Caro GamesMaster***
Potresti aiutarmi con Super Mario 64? Sono bloccata al livello 13 - Tiny Huge Land. Cosa devo fare per superare il gigante Koopa Troopa e in quali posti speciali devo andare per ottenere una stella?
***Elisa Bononi, Venezia***



L'unico consiglio che ti posso offrire è di seguire una tattica. Seguilo un po' di volte per vedere il suo percorso e poi cerca di arrivare al "traguardo" entro 25 secondi per ottenere il premio. I cinque "posti speciali" a cui ti riferisci sono i seguenti: l'ingresso della collezione di monete rosse all'interno della montagna, l'altro lato del buco nel muro da dove inizi, la piscina in cima alla montagna, il buco da dove provengono le palle di cannone e la stretta apertura del cannone.




## HEXEN

***Caro Games Master***
Esistono dei cheat per Hexen? Sto per diventare pazzo! Grazie Games Master.
***Anonimo, nessun indirizzo.***

Non ci sono problemi, giovane anonimo.
Eccoti un aiutino che aiuterà la tua salute a risollevarsi.
Metti il gioco in pausa e premi C alto, C basso, C sinistro, C destro.
A questo punto, nel menu delle opzioni, dovrebbe apparire un menu dei cheat.
Ora dovrai inserire i seguenti codici e la vita ti sarà molto più facile.
God Mode – C sinistro , C destro, C basso
Scelta del livello – C sinistro, C sinistro, C destro, C destro, C basso, C alto
Butcher (uccide tutti i nemici) – C basso, C alto, C sinistro, C sinistro
Full Health – C sinistro, C alto, C basso, C basso
Tutto chiaro?

# SATURN

## DARKLIGHT CONFLICT

**Caro Games Master**
Ho comprato da poco tempo, per il mio fidato Saturn, Darklight Conflict, un eccellente sparatutto. Non potresti darmi una mano con dei trucchi?
***Gianluca Di Iorio, Milano***

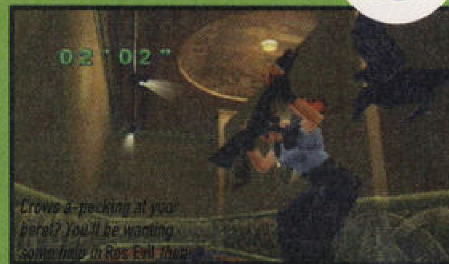
Prova un po' questi trucchetti niente male. Vai nel menu delle opzioni e premi Giù, Giù, Su, X, Sinistra, Sinistra, Destra Esterno, Sinistra Esterno e Start. Avrai a tua disposizione, nel menu principale, un'opzione Extra. Esiste anche un wireframe mode. Tieni premuti i tasti esterni Sinistra e Destra mentre accendi il Saturn. Cambia ora la data a 13/03/1998, inizia il gioco e invece di quei nuovi poligoni renderizzati potrai ammirare delle belle astronavi in wireframe.

## SKY TARGET

**Caro Games Master**
Non ridere, ma ho appena comprato Sky Target. Credo infatti che sia un buon gioco dato che segue lo schema di AfterBurner. Comunque, se non l'avessi già intuito, a me interessa sapere se esistono dei cheat per questo gioco. Grazie in anticipo per l'aiuto e ciao.
***Andrea Carrescia, Palermo***

Non c'è bisogno che ti giustifichi per questo tuo triste acquisto, Andrea.
Sky Target non solo ha creato un bel vuoto nelle tue tasche, ma è pure vuoto di cheat in senso stretto. L'unica cosa che ti posso consigliare è di stare attento ai dinosauri volanti.
Se colpiti, daranno come premio un 5% extra di vita. Il primo rettile volante lo incontrerai nella seconda missione dopo lo Stealth Bomber.
Il secondo si trova nella sesta missione, dopo l'aereo luccicante in stile FireFox. Puoi, inoltre, utilizzare l'aereo prototipo XF/A-49 completando il Ranking Mode.




## RESIDENT EVIL

**Caro Games Master**
Ho appena comprato Resident Evil per il mio Saturn. Mi serve sapere come uccidere la Plant 43.
***Mario Petrucci, Piacenza***

Ti ci vorranno almeno 20 colpi per uccidere il mostro, ma se hai accettato l'aiuto di Rebecca ora la potrai controllare. Per entrare nella chemical room, inserisci il codice 1245. Mischia il V-Jolt usando la seguente formula: 1+2=3, 3+4=7, 3+4=7, 2+4=6, 6+7=13, 1+2=3, 3+13=V-Jolt.
Torna dove prima c'erano gli squali ed entra nella stanza a destra, dove in precedenza hai trovato la chiave.
Usa la miscela ottenuta sulle radici della Plant 43 e salutala per sempre.

# zonaconsole



Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

**Scrivete a:**
**AIUTO!**
**Games Master**
**zonaconsole**
**c/o KiD**
**C.so Lodi 59**
**20139 Milano**

**SCHEDA DI AIUTO**
**Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:**

**Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)**

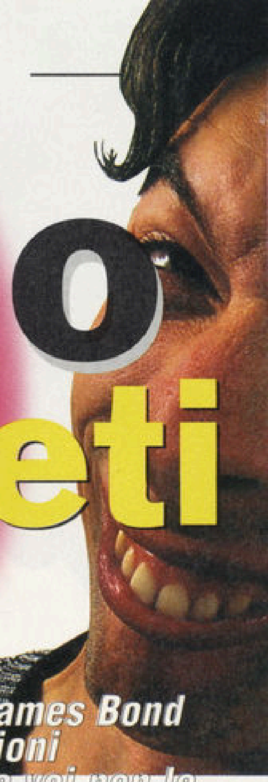
..........................................................................................

**Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)**

**Trucco:**

..........................................................................................



# servizio segreti




***Abbiamo appena sviluppato il microfilm che Games Bond ci ha inviato dalla Polonia. Contiene informazioni riservatissime, ma naturalmente sappiamo che voi non le divulgherete, vero?***

### Street Fighter Ex Plus Alpha

**Street Fighter 2 Barrel Game:**
Nella schermata iniziale selezionate la modalità Practice e premete Start seguito da ↑, ↑, →, ↑, →, ↑ e poi Start. Apparirà un messaggio di conferma, quindi usate le nuove opzioni che appaiono sotto l'opzione Practice (peccato che non ci sia anche il car bonus game).

**CPU Controlled Team Battle:**
Selezionate la team battle. Tenete premuto L2 + Select nella schermata Vs fino all'inizio dell'incontro. La CPU controllerà il vostro personaggio per un livello.

**Controllare la situazione dei colpi nel Survival Mode:**
Basta premere Select nello schermo Survival results. La situazione dei colpi viene visualizzata...

**Nascondere i vostri combattenti:**
Tenete Premuto L2, poi selezionate i vostri personaggi. Quando rilasciate il pulsante al posto del vostro guerriero troverete ? Praticamente inutile, (soprattutto per il team battle mode).

**Personaggi nascosti:**
Nell'Expert Mode, completate alcune missioni e sarete ricompensati con dei punti che, una volta superato un certo ammontare, vi daranno accesso a combattenti nascosti. Eccone l'elenco...
Evil Ryu = 100 punti
Evil Hokuto = 200 punti
Cycloid Gamma = 300 punti
Cycloid Beta = 400 punti
Vega 2 = 600 punti
Gouki 2 = 800 punti
New Garuda = 1000 punti
Per combattere con la seconda versione di Vega, Gouki e Garuda, evidenziateli e tenete premuto Start finché la barra verde scompare nell'Arcade Mode. Ora premete un pulsante qualsiasi. Una volta presi tutti i sette combattenti verranno registrate le vostre missioni: completatene 220 per ottenere l'Options Plus menu. All'inizio è disponibile solo un'opzione ma completando il gioco se ne aggiungeranno parecchie altre.

**I segreti dell'Options Plus Menu:**
Vs CPU Gouki + Garuda...
Una volta attivato l'Options Plus menu settate l' Enemy option su Plus. Ora potete lottare contro Gouki + Garuda controllati dalla CPU: sappiate però che prendono il posto di Sakura e Dhalsim. Selezionando un gioco arcade di qualsiasi difficoltà non perderete un incontro per ben otto missioni. Nella decima missione contro Bison, apparirà Akuma che si sbarazzerà di Vega col suo hell murder. Nota: anche se verrete sconfitti potrete continuare con un diverso personaggio. In altri Street Fighter non è disponibile CPU Gouki se state giocando con Gouki. Qui, oltre a essere possibile, quando CPU Gouki viene sconfitto appare un nuovo menu nel PLUS menu. Ricordatevi che però sono solo altre opzioni di allenamento.

**CPU Gouki 'Bug'...**
Seguite le istruzioni precedenti e quando affrontate Gouki inserite il secondo pad. Ora col personaggio controllato dal pad 2, sconfiggete il Player One poi, prima che inizi l'incontro Player 2 Vs CPU, continuate col pad 1, scegliete un combattente , sbarazzatevi del Player Two così che quando ripartirete ancora contro Gouki, il gioco si resetterà nel battle one. L'incontro è sempre contro Gouki ma, come i successivi dieci, avrà luogo in ambienti diversi.

**Gouki a pezzi!**
Finite Gouki con una Super Combo e fategli schizzare il collo in pezzi. Che roba!

**Lottare con CPU Garuda...**
Per affrontare Garuda, dovete con un personaggio qualsiasi effettuare due perfect, e quattro super combo finali prima della decima battaglia. Dovete anche portare una tecnica Super Combo di terzo livello per finire la serie. Dovete effettuare una combo che nel gioco arrechi i seguenti hits:
Allen Snider + Darun Mister = 6 hit
Blair Dame + Cracker Jack and Ken = 7 hit
Pullum Parna, Ryu + gief = 7 hit
Guile, Holcuto, Kairir = Skullmanaia = 8 hit
Gouki + CPU Gouki = 9 hit
Doctranie Dark = 11 hit
Chunners = 12 hit
Garuda, CPU Garuda, Vega, CPU Vega, Ryu evil + evil Hokuta = 13+ hit combo.

Questo è tutto qunato abbiamo scoperto per il momento, però aspettatevi qualche novità su Shen Long o Evil Sakura. Nell'attesa divertitevi con questi ultimi trucchi.

### Mario Kart 64

**Trucco Banana.**
Non è un trucchetto musicale ma qualcosa di totalmente diverso! E' virtualmente impossibile, e farlo apposta è difficile, ma che succeda per caso è difficilissimo! Ecco cosa dovete fare. Quando scivolate su una buccia di banana accelerate sempre di più. Sperando che ci sia qualcuno grande e grosso che stia guidando a due centimetri dal vostro scappamento, provate ad attaccarvi a lui mentre slittate. Se siete fortunati sarete spinti avanti senza perdere velocità così, riacquistato il controllo, sfreccerete sotto il traguardo!



### Need for Speed 2

Digitate in qualsiasi schermo:
BUS – Scuolabus
BMW – BMW
JEEPYS – Jeep
VOLVO – Volvo
SEMI – Autosnodato
QUATTRO – Audi
MIATA – Mazda
PIONEER – Accesso ad auto segrete
ARMYTRUCK – Camion militare
LANDCRUSIER – Toyota 4X4

### Tomb Raider

Ecco qualche trucco da utilizzare con saggezza...
In *Tomb Raider*, solo versione PlayStation, premete durante il gioco Select seguito dai seguenti pulsanti: L1, ●, L2, R2, R2, L2, ●, L1. Questo vi darà tutte le armi, comprese le munizioni, che vi serviranno.



### Tekken 2

Se non avete ancora il gioco completo e utilizzate il Demo 1 della PlayStation potete solo scegliere tra Jun e Lei. Prendete Lei, premete Start e Square insieme. Fate lo stesso anche con Jun e ammirate il nuovo completino da battaglia!

### Tomb Raider

Per voi un trucco di quelli che davvero facilitano il gioco: quando affrontate un mostro fate un sacco di giravolte lateralmente, in avanti e indietro. Quando vi imbattete in Natla (dopo la trasformazione) continuate a sparare con gli UZI e aspettate finché non inizia a sparare. Poi fate un giravolta verso





destra, una a sinistra e non smettete fino a che non cade. Attenti però perché dopo poco si rialza e ricomincia a sparare!

### Theme Park

Nella schermata iniziale selezionate Password. Digitate come vostro nome Prof. Poohscoops e la password 7AAABAACAA4. Questo vi darà 65 milioni. Ora, per iniziare il vostro parco, partite con Northern USA. In banca finanziate la ricerca di mercato al massimo e otterrete il parco che avete sempre sognato.



### Goal Storm

Per la squadra speciale tutto ciò che bisogna fare è premere ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, ⊗ e ● nello schermo dove bisogna premere Start.

### Hyper Formation Soccer

Per una condizione al 100% scegliete l'Exhibition Mode e prima della partita selezionate team condition, e nel menù premete ►, ▲, ◄, ▼ e ●.

### Super Hang On

Inserite la seguente password per avere un miliardo di dollari.
0FF0F000F00000
FFFJCGAD6AGEIH

### Speedball 2

Ecco la password per la prima divisione
Lift IVAN G6BE M7TH
Qbst – Osw cGVC MBLD

### Zelda – A link to the past

Nel Darkworld vicino al fondo della piramide di Gannons c'è una crepa nel muro. Usate la Super Bomb per aprirla. Una volta dentro gettate la vostra spada rossa e in cambio otterrete la Golden Sword che vi servirà nello scontro contro Ganon. Allo stesso modo scambiate le vostre frecce con quelle d'argento, e scambiate una bottiglia vuota con una piena di pozione ristoratrice. Qui sotto indichiamo dove trovare le quattro bottiglie:

1. Compratene una dall'uomo col turbante nel villaggio Kikariko nel Lightworld.

2. Sempre nel Lightworld, nell'entrata posteriore della casa più lunga troverete un cesto con dentro la seconda bottiglia.

3. La terza si trova sotto il ponte vicino all'entrata del labirinto che circonda l'Eastern Palace, ma per prenderla vi occorre lo specchio magico.

4. L'ultima è contenuta nella cassa d'argento di quella che sarebbe la casa del fabbro nel Dark World. Prendete la cassa, teletrasportatevi nel Lightworld con lo specchio e datela all'uomo all'entrata del Desert Palace che l'aprirà.

### Worms

Un trucco interessante per Worms su PlayStation. Nel mezzo dello schermo Weapons Option, stando attenti a non evidenziare alcuna arma, premete ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ●. Mine e granate si trasformeranno in pecore e banane. Rifate lo stesso per ottenere l'effetto contrario. Grandioso!

### Super Skid Marks

Nello schermo del nome inserite:
savage – inizia con un turbo
moomoo – siete una mucca
krazed – correte su una F1
shadow – diventate un'ombra
sprinter – saltate direttamente alla pro-league
spaceman – corsa spaziale

### Street Racer

Nello schermo di selezione del personaggio premete A, B, C, A, B, C, A, B e sentirete un suono. Tenete premuto A e destra, per selezionare varie auto premendo su non rilasciando mai A.

### Syndicate Wars

Inserite come vostro nome POOSLICE.
durante il gioco premete Shift + Q per tutte le armi.
A+T teletrasporta il vostro agente nel punto del cursore.
A+C competa il livello.



### Moto Racer

Provate a inserire come nome:
CESREVER – Ribalta gli angoli
CTEKCOP – Moto tascabile
CONALSI – Accesso a tutti i tracciati

### Carmageddon

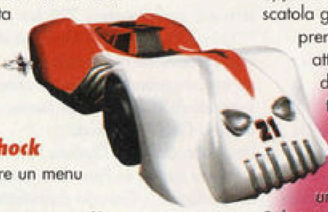
Rinominando powerup.TXT con Dpowerup.TXT ottenete l'accesso immediato a tutti i bonus del gioco.

### Premier Manager '97

Quando scegliete la vostra squadra, selezionatene un altro paio come se voleste giocare in multi-player. Il vostro manager potrebbe offrirvi qualcosa per i giocatori delle altre squadre che controllate. Vendete i brocchi che avete anche per poco e alla fine avrete un gruppo di giocatori decenti oltre a qualche soldo extra. Quando il manager si stuferà farà sparire le altre squadre.

### Redneck Rampage

RDall – Tutti gli accessori e piena energia
RDClip – Elimina il clipping
RDDebug – Toglie il debug mode
RDelvis – God mode
RDGuns – Armamentario completo
RDinventory – Inventario completo
RDitems – Tutti gli oggetti
RDkeys – Tutte le chiavi
RDMonsters – Elimina il no monster mode
RDrate – Mostra il frame rate
RDskill? – Porta il livello a ?
Show Map – Mostra la mappa



### Shellshock

Per visualizzare un menu speciale nell'hanger, premere su, giù, su, giù, su 7 volte, giù, giù, A, A, A.

### Alien Trilogy

Nello schermo della password inserire FLYTO e poi il numero del livello che volete raggiungere.



### Sega Rally

Auto Extra
Premete X, Y, Z, Y, X nel menu principale.

### Impact Racing

La password LOADSOFSTUFF vi regala infinite munizioni.

### Lemmings 3D

Sequenze animate
Per vedere delle animazioni le password sono
SPACEXXX
EGYPTXXX
ARMYXXXX
MAZEXXX

### Amok

Nelle opzioni c'è una password: ZZZCYX. Otterrete un messaggio di conferma se avrete inserito il codice giusto.

### Rally Cross

Utilizzate come vostro nome WEEOO se volete tutte le auto tranne la Suicide Pro.

### Super Mario 64

**Gara dei Pinguini**

Prima dovete avere tutte le 120 stelle, poi andate nella terra di Snowman e scegliete la gara Big Penguin e proseguite. Facile!

### Rage Racer

**Denaro infinito**

Per raggranellare un sacco di denaro completate un GP normale e aspettate i titoli finali. Salvate il gioco in una nuova posizione. Tornate indietro e giocate a un normale GP ma di classe 5 e potrete scegliere Gnade, poi premete Race Start. Nel conto alla rovescia premete Start e scegliete Retire. Riprendete ancora un GP normale, di classe 1 e via!

### Monster Trucks

Fate così nello schermo dei menu:
Auto grandi: L1, R2, L2, R1, ▲
Invulnerabilità: ◄, ◄, ◄, ▲, ▼, L1, R2
Ultra auto: ◄, L1, R2, R1, ◄, R2, R2, R2
Chinook Checkpoint: L1, L1, R1, R1, L2, R2, R2
Super Car: L2, ◄, ►, ▲, ▼, R2

### Super Mario 64

Per un sacco di vite andate velocissimi alla vanish cap course e correte dalla seconda all'ultima fila che scende. Andate giù e non appena vedrete una sporgenza con una scatola gialla saltate e tirate indietro. Se prenderete bene il tempo riuscirete ad atterrare sulla sporgenza. Prese le vite dalla scatola saltate a sinistra per trovarne altre. Se state attenti troverete un'altra sporgenza con una vita. Poi andate dritti quando vedete una corona e atterrerete su una sporgenza con una moneta rossa. Saltate a sinistra, e prendete un'altra vita. Giunti in fondo alla discesa saltate per uscire dal percorso. Potete continuare a ripetere il percorso per ottenere un sacco di vite!

### Mario Kart 64

Se volete gareggiare contro i fantasmi dei percorsi dovete battere nel time trial i seguenti tempi:
Royal Raceway – 2'40"00
Mario Raceway – 1'30"00
Luigi Raceway – 1'52"00
I fantasmi saranno salvati sulla memory card.

Una scorciatoia per *Mario Kart*:
A Koopa Troopa Beach, quando arrivate alla prima rampa non prendetela, ma andate alla sua destra lungo il mare, attorno alla roccia. Oltre la roccia noterete una strada rialzata. Fate attenzione ai granchi!

### Pilot Wings



Per far diventare notturno il primo livello, dovete volare fino alla cascata e trovare la grotta su Holiday Island. Volate nella caverna fino a raggiungere la grata di metallo. Quando

volerete fuori dalla grotta scoprirete che è notte!

## Independence Day

**Selezione dell'aereo**: scrivete Mr_Happy (_ è uno spazio) come nome nella schermata delle Opzioni, poi andate alla schermata di selezione



del gioco e premete in fretta i seguenti pulsanti: ◄, ►, ●, ●, ●, ●, ▼. Ora potete scegliere un aereo nella schermata delle opzioni.

**Selezione della schermata:**
Come prima, inserite FOX_ROX come nome. Andate alla schermata Game Select e premete questa sequenza: ◄, ►, ●, ●, ●, ●, ▼. Potrete scegliere una città dalla schermata delle opzioni.

**Invincibilità:**
Nella schermata delle opzioni, registratevi come LIVE_FREE. Andate alla schermata game selection e premete: ◄, ►, ●, ●, ●, ●, ▼. Tornate alle opzioni per attivare o disattivare l'invincibilità.

**Ricarica più veloce, Bonus danno e Opzioni per le armi:**
Nella schermata delle opzioni, registratevi come GO_POSTAL. Andate alla schermata game select e premete ◄, ►, ●, ●, ●, ●, ▼. Compariranno delle opzioni per ricaricare più in fretta, distruggere i generatori di alieni e i veicoli con un solo colpo e avere potenza di fuoco illimitata.

**Uccidere i civili e i wingman:**
Nella schermata delle opzioni, registratevi come GODZILLA. Andate alla schermata game select e premete ◄, ►, ●, ●, ●, ●, ▼. Andate alle opzioni e, attivando Kill Civil e Kill Wing, potrete uccidere i civili e i vostri compagni. Divertentissimo!

**Opzioni extra:**
Nella schermata delle opzioni, registratevi come Tourist. Andate alla schermata game select e premete ◄, ►, ●, ●, ●, ●, ▼. Comparirà un menu speciale con City (per scegliere se siete in una città o no), Tourist (niente alieni), demo cam (controllo della telecamera sul D-pad) e No Time (attiva o disattiva il tempo).

**Cheat Mode:**
Per attivare tutti i cheat contemporaneamente scrivete DAB_DAB come nome, andate alla schermata game select e premete ◄, ►, ●, ●, ●, ●, ▼. Andate alle opzioni e potrete selezionare tutto. Mentre lo fate pensate a Games Master!

## Twisted Metal World Tour

1) Per essere Minion: L1, ▲, ▼, ◄
2) Per essere Sweet Tooth: ▲, L1, ●, ►
3) Livelli segreti: Jet Moto; ▲, ▼, ►, R1
Rooftop; ▼, R1, ▼, ◄ Cyburbia; ▼, ▲, L1, R1
4) Attacchi avanzati
Minions – ▲, ▼, ▲, ▲, R2
Back Fire – ◄, ►, ▼
Freeze – ◄, ►, ▲
Mines – ►, ◄, ▼
Napalm – ►, ◄, ▲
Jump – ▲, ▲, ◄
Shield – ▲, ▲, ►
Invisibility – ►, ▼, ◄, ▲
La vostra macchina salta – ●, ●, ●
Tutte le macchine saltano – ▲+●, ▲+●, ▲+●, ▲+●, ▲+●, ▲+●, ▲+●
Specchio – ◄+●, ▼+●, ►+●
Corsa pazza – ▲, ◄, ►+Select
Lente Fish eye – ●+●+●, L1, L2, R1, R2.
Voci alte – ●, ●, ▲, ●, ●, ▲, ●, ●
Macchine invisibili – ●+●, L2+R2, ●+●, L1+R1, ●+●

## The Lost World

Hunter: DNA di Compy23 Vite...
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Raptor: DNA dei cacciatori 36 Vite...
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
T-Rex: DNA dei Raptor 34 Vite...
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Sarah Harding: DNA dei T-Rex 21 Vite...
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Gallery: Compy... ●. ●. ●. ●. ●. ●. ●. ●. ●, ●,●, ●
Hunter... ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Raptor... ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
T Rex... ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Sarah... ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

Inoltre nel livello 6 con Compy ci sono due vite. Prendetele entrambe e uccidetevi. Ripetete l'operazione per guadagnare una vita alla volta. Si può fare in molti livelli.

## FIFA International Soccer

Nella schermata delle opzioni, scrivete:
BABBBBBBBB – Super kicks
AABBYYXX – Dream team
BARBYL – Curve ball
RRRRRLR – Super offence
XABYYBAX – Crazy ball

## Killer Instinct

Selezionate Character, mentre siete in modalità due giocatori, quindi premete Su o Giù e il codice di livello che volete sul primo pad:
Ice Temple – Su QP – Glacius
Infinite Cave – Su MP – Sabrewulf
City Rooftop – Su MK – Orchid
Ice Sculpture – Su FP – Glacius
Castle Roofttttop – Su QK – Spinal
Wooden Bridge – Giù QP – Thunder
Desert Rooftop – Giù MK – Cinder
Bloodbath – Giù MP – Riptor
Lava Bridge – Giù FP – Eyedol
City Street – Giù QK – ???
Castle – Giù MK – Eyedol
Factory – Giù FK – Fulgore
Air-box – Giù MK – ???
(Per ricordarvi i pulsanti – QP-L, QK-R, FP-X, FK-A, MP-Y, MK-B)
Come diventare Eyedol:
Scegliete Cinder, premete a destra sul D Pad e premete LRXBYA nella schermata Vs.

## Command & Conquer

Andate alla password e scrivete COVETOPS. Otterrete dei livelli nuovi e MOLTO difficili. Funziona sia per i Nod che per i GDI.

## Excalibur

Scivete queste password: ● ● ● ● ● ●, ● ● ● ● ● ● e ● ● ● ● ● ● ●

## Command & Conquer

Cheat del denaro
Destra, Sinistra, A, B, C, Z, Y, X, Destra, Sinistra.
Codice Laser
X, Y, Z, Destra, Giù, Sinistra, Su, X
Perché questo funzioni dovete avere l'Orca chopper. Invece di sparare missili sparerà obelisk ray (heh, heh!)
Nuke missiles, Ion Cannon e (o) Airstrike
Per ottenerne uno (in qualsiasi livello) dovete premere:
Start, A, B, C, Sinistra, Giù, Destra, Su, Sinistra,



## Casper

Andate in un angolo della stanza. Premete e tenete premuti i pulsanti anteriori destro e sinistro. Mentre li tenete premuti, premete anche Su, Sinistra e Start. Il gioco si bloccherà. Premete Y mentre tenete premuti i pulsanti anteriori destro e sinistro, Start, Su e Sinistra. Comparirà la parola Enterance. Andatevi sotto e premete il pulsante anteriore destro. Ora Casper può fluttuare oltre i muri.

## Resident Evil

**Il Bazooka**
Ci sono due modi per ottenere il Bazooka. Potete prenderlo voi o farlo prendere a Barry (questo cheat funziona solo per Jill.)
1. Dopo che vi siete separati da Barry ignorate le vostre stesse parole e non controllate la stanza dall'altra parte della hall, ma invece andate su per le scale e a destra, e raggiungete l'ultima porta a destra al secondo piano.
Se siete entrati nella porta giusta vedrete un corridoio con una specie di finestra dietro di voi.
Percorrete il corridoio ammirando le chiazze di tomato ketchup che decorano il suo lato destro vicino alla porta in cui state per entrare. Oh, guardate, siete fuori (più o meno).
Entrate un po' di più nella stanza e vedrete un ammasso in un angolo. Avvicinatevi ed esaminatelo. AAHHH... è Forest Spreyer. È stato cruentemente ucciso.
Dovreste restare e combattere da vero uomo (uhmm... da vera donna) ma è meglio se ve la date a gambe levate. Rientrate nella stanza e i vostri simpatici avversari dovrebbero essere disposti bene in fila, come a una scuola di tiro. Andate a riesaminare Forest e prenderete il Bazooka. Buon divertimento.
2. Fondamentalmente, fate come prima, ma entrate nella stanza che avete detto che sareste andati a controllare. Entrate dalla/e porta/e blu e seguite la procedura precedentemente illustrata, tranne che quando entrerete nella stanza con i corvi ci troverete Baz, che quasi vi scambierà per degli schifosi zombie. Dopo qualche scambio di battute inutili, vi darà il Bazooka di Forrest.

## Porsche Challenge

**Tutti i cheat**

## Blood

Premete T sulla tastiera per scrivere i cheat:
Modalità God – I Wanna Be Like Kevin
Due armi – Ganz
Tutte le armi – IDAHO

## Sonic 1

Per raggiungere un qualsiasi livello in Sonic 1 premete Su, Giù, Sinistra, Destra. Se avete inserito il cheat, sentirete suonare un campanello. Tenete premuto A, B e C e premete Start.

## Sonic 2

Per raggiungere una qualsiasi zona, andate alle opzioni del sonoro (sound select) e scegliete 19, 65, 9 e 17.
Premete Start e presto vi ritroverete alla schermata del logo di Sonic e Tails. Tenete premuto A, B e C e premete Start.

## Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che GamesMaster pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

**GamesMaster c/o KiD**
**C.so Lodi 59**
**20139 Milano**

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **kiditaly@tin.it**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!



# g-Mail

**Viva il Natale con le sue tonnellate di regali e viva le feste con le loro ore e ore di relax dedicato a console, PC e giochi in generale. Grazie per le lettere che ci avete spedito dopo l'uscita del primo numero e buon Anno!**

## AMIAMO I VOSTRI AIUTI!

Caro Games Master,
Quando uscirà Broken Sword per PlayStation? Non vedo l'ora di metterci le mani sopra!
A proposito, chi è quel tipo che fa una smorfia nella parte Servizio Segreti della vostra rivista?
Non c'è davvero bisogno di quel faccione! Per di più sta iniziando a spaventare il mio fratellino che non può più leggere quella parte della vostra rivista, è proprio troppo spaventato!

***Andrea Luna, Milano***

Ehi, Andrea, nessun problema ragazzo! Broken Sword è già uscito sul PlayStation e il seguito dovrebbe uscire nella prima metà dell'anno prossimo. Anche le nostre dita fremono al pensiero di altre divertenti avventure 'punta e clicca'.
Quanto al tipo nella sezione Servizio Segreti, non è altri che il nostro Games Bond. È un uomo molto sensibile ed è stato profondamente ferito nel sentire che qualcuno abbia potuto reagire in tal modo alla sua fotografia.
Così ora è sprofondato in un broncio catatonico. Di lui non possiamo proprio fare a meno: ogni mese scopre per noi trucchi da tutto il mondo e ce li invia per farvene omaggio.

## TENETEVI LE BOCCE!

Caro Games Master,
dopo aver sentito un po' troppe voci al riguardo, sentivo che dovevo scrivervi per spaventare un po' di gente. Sto parlando naturalmente degli squallidoni di questo mondo che hanno uno scopo nelle loro vite di giocatori: scoprire come tirar fuori le bocce di Lara! OK, Sophita di Soul Blade è una dea, ma è un personaggio in un gioco, nient'altro ragazzi!
Siamo diventati una nazione di giocatori pervertiti o cosa?
La maggior parte delle persone è felice di giocare un gioco fino alla morte, scrivere alla vostra eccellente rivista per chiedere qualche cheat e poi continuare la sua normale vita di tutti i giorni! Non questi maniaci dell'aspetto estetico! Non ce la faccio più!

***Walter Stucco, Genova***

Quanto al dilemma di arrivare a vedere le regioni sottostanti di Ms. Croft o riuscire a giocherellare con la scelta di biancheria intima di varie combattenti: beh, la varietà è il sale del gioco, mio caro signor Stucco.
I giochi servono a giocare, ma non ci sorprende che alcuni abbiano altre cose nelle loro menti quando si trovano di fronte le prorompenti figure di Lara e compagne. Non tutti sono uguali!
Riceviamo tantissime lettere e telefonate ogni settimana da gente che sta ancora cercando l'illusorio cheat che dovrebbe scoprire le grazie di Lara. NON C'È! Possiamo ancora sognare tutti! E probabilmente è molto meglio così...



## ANON L'INSONNE

Caro Games Master,
Sono decisamente catturato dalla vostra rivista. Non c'è voluto molto, solo il primo numero. In ogni caso, l'altra notte ero a letto e mi sono trovato in difficoltà a causa di alcuni dilemmi di gioco.
Potreste aiutarmi ad assicurarmi alcune buone notti di sonno?
1. Dopo aver letto la vostra recensione di Resident Evil sono uscito e l'ho comprato immediatamente. Ce l'ho da un paio di settimane e mi chiedevo quanto tempo avevate impiegato voi, ragazzi, a completare questo bellissimo gioco?
2. Posso pulire i CD del mio Saturn nello stesso modo in cui pulisco i miei CD musicali?
3. Perché i miei amici che hanno la PlayStation ridono sempre del mio Saturn?
4. Dove è il posto più a buon mercato per comprare una PlayStation, al momento?

***Anon, senza fissa dimora***

Direi che ci si può dire soddisfatti della propria abilità se si può dire di aver impiegato circa tre giorni per finire il gioco. Certo, tre giorni di gioco duro e ininterrotto, ma sempre tre giorni.
Sì, puoi pulire i tuoi CD di giochi esattamente nello stesso modo in cui pulisci i CD musicali. Sara in redazione mi ha chiesto di ricordarti di fare attenzione a pulire i CD, partendo dal centro e andando verso il bordo.
Sia benedetta Sara: qualche volta farà un po' la diva, però sta sempre attenta, le importa veramente.
Perché la gente ride del tuo Saturn? Chi lo sa giovane Anon.? Noi no!
Infine, non sapremmo consigliarti un posto economico dove comprare la PlayStation, ma siamo sicuri che se saprai guardarti in giro in questo clima di feste e post-feste saprai trovare un'occasione.

## VI HO OSSERVATI...

Caro GM,
ho osservato la produzione degli ultimi giochi della Nintendo e sono infine giunto alla conclusione che falliranno se non fanno presto qualcosa di drastico.
Finora nessuno dei loro giochi è riuscito a impressionarmi più di tanto. Sento che siamo arrivati come davanti a un muro nei videogiochi, e che nessuno ha più idee originali sia per quel che riguarda la grafica, sia per quel che riguarda il gioco vero e proprio. Adesso quasi tutti i giochi sono 3D e la quantità di poligoni che una macchina può gestire non comporta una grande differenza ai fini del gioco.
Quello a cui i programmatori dovrebbero mirare ora è un realismo completo e totale. Sembra che solo le console a 32 bit stiano lavorando verso questo obiettivo, con giochi come V-Rally '97 e F1 '97.
La Nintendo dall'altra parte sembra pensare che "mip-mappare" ogni cosa renderà felici i loro giocatori. La grafica però non sembra affatto reale, non è vero?
Non credo che il futuro appaia molto

## DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

**Con la buona e vecchia carta:**

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

**Con la futuristica e rapida e-mail:**

kiditaly@tin.it
Subject: Games Master

brillante per la Nintendo.
Personalmente aspetto con ansia la nuova serie di console come l'M2 che dovrebbe essere in grado di produrre giochi con più di realismo.

***Francesco Stocchi, Viterbo***

Mamma mia, che tirata! Noi non saremmo così severi con la produzione Nintendo, che ci ha regalato alcuni tra i più grandi classici della storia dei videogiochi.
Nessuno vuol mettere in discussione il tuo diritto di credere che il futuro dei videogiochi sia il realismo totale, ma ricordati che c'è ancora chi al realismo preferisce il divertimento e la giocabilità. Il mondo è bello perché è vario!

## EHI, CALMATEVI...

Caro Games Master,
che cosa è tutta questa battaglia verbale che va avanti tra i lettori delle riviste di videogiochi? Uno dice che Sony è il migliore, il successivo scrive per affermare che Nintendo è decisamente di gran lunga superiore.
Bene, io vorrei soltanto aggiungere il mio competente commento sul dibattito... blah, blah, blah, blah!
Non c'è proprio motivo di discutere sul punto che la Sony ha più giochi perché, e correggetemi se sbaglio, la sua console è ormai sul mercato da diversi anni. In confronto la console Nintendo è solo un uccellino implume.
Datele alcuni anni e nuoterà in una piscina di giochi. Comunque basta con queste stupidaggini e passiamo ad argomenti più importanti.
Molto divertente!
Quanto alla mia visione sul significato della vita è più o meno questa: perché ci sia una vita ci deve essere una qualche sorta di non-vita. In prospettiva della non-esistenza direi che l'esistenza è una buona cosa.



Bisogna assaporala finché c'è. Siate gentili con gli altri, ma più importante di tutto, cercate di giocare a quanti più videogiochi possibili!

***Luca Mancini, Roma***

Tutto questo battibecco verbale è chiamato dibattito e a noi piace (sentissi gli insulti che volano in redazione...)! Continua a mandarci tutte le lettere che vuoi.

## GAME.COM

Caro Games Master
Ho sentito parlare del game.com e adesso ho una o due domande per voi. Prima di tutto, le sue cartucce (es. Lights Out, Batman & Robin etc.) sono tutte a colori? È buona la grafica in questi giochi?
E infine, voi esperti di giochi di Games Master lo raccomandereste? Bene, ehi voi ragazzi, avanti, ditemi tutto!

***Alessandro Mercurio, località omessa.***

Mmmm, game.com eh? La prima risposta è "NO"! Tutti i giochi sono in una fantastica monocromia, senza traccia di divertimento a colori, ci dispiace.
La grafica ha una risoluzione simile a quella del Game Boy. Nel complesso i giochi non ci ispirano molto, ma dobbiamo aspettare e vedere cosa ne viene fuori.

## SALUTI D'AUTORE

Caro Games Master,
Auguri amici! Ci vediamo presto, voglio bene a tutti voi, ragazzi

***Lara, Cina***

Salve Laretta, anche noi ti vogliamo bene!

# DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

***Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?***

1

2

3

***Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?***

1

2

3

***Altri suggerimenti?***

..........

..........

..........

..........

***Spedite il tutto a:***
***Games Master c/o KiD***
***c.so Lodi 59***
***20139 Milano***

Spero che ti sia piaciuto il maglione, tutti in redazione ci abbiamo lavorato espressamente per te.
Le tombe possono diventare un po' fresche e tu non hai molti indumenti caldi e pratici, non è vero?
A presto! Ah, a proposito, facci sapere qualcosa di Tomb Raider 2.5!

# g-Mail

**Games Master c/o KiD Creating in Digital, C.so Lodi 59, 20139, Milano**

## VIVA IL NINTENDO 64

Caro Games Master,

Ciao!!! Come vi va la vita? A me benissimo, soprattutto ora che siete arrivati voi a rallegrare le mie giornate (e vabbè, sono un pò lecchino, ma poco poco...). Comunque, mi chiamo Pietro e sono un felice possessore di un Nintendo 64 e amo Mario ( bè, non nel senso vero e proprio...). Vi ho scritto perchè volevo sentire la vostra opinione sui ritardi che la Nintendo continua a causare anche dopo avere immesso sul mercato la sua console. Esempio: Yoshi's Story doveva uscire se non sbaglio a luglio in Giappone... Beh, ora non uscirà nemmeno per dicembre! Il 64DD non penso che lo vedrò da vivo e comunque non mi convince il fatto che la Nintendo abbia deciso di puntare su Diddy Kong Racing come titolo principale per Natale. Pensano davvero che un tizio che ha (o abbia, fate voi...) già Mario Kart 64 (quindi mooolta gente...) decida di comprarsi anche un gioco che praticamente è il suo clone? Molto meglio Banjo e il pennuto a mio parere (anche perchè odio gli scimpanzè...).
Vabbè, concludo e vado a nanna, ma prima mi vedo Ranma 1/2 che ho clandestinamente copiato dal mio compagno di banco, AHAHAHAHA. Che mondo... Continuate così!!!

P.S.: Please, pubblicate la mia lettera...Aufindersen...

***Pietro Quattrone (o Malato di Mente, fate voi...)***

Caro Pietro,
io credo che i ritardi di Nintendo siano sostanzialmente da attribuire a un certo "attendismo", più che giustificato dalle eccezionali vendite Sony e dalla miriade di videogiochi usciti per PlayStation. Nintendo ha sempre puntato sulla qualità dei prodotti e sta probabilmente cercando di capire se il mercato risponde bene o se invece la genete preferisce acquistare Sony. Il 64DD? Credo lo vedremo nel 1998, e speriamo che l'attesa sia ripagata...







## TRA UN MESE SU...

## GAMES MASTER

**Sonic R • Diddy Kong Racing • The Curse of Monkey Island • Red Alert • Grand Theft Auto • Actua Soccer 2 • Sega Touring Car Championship • Resident Evil Director's Cut...**